

Trabajo Fin de Grado

ESTIMULACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DE LOS CUENTOS CREATIVOS: UNA EXPERIENCIA PILOTO

Autora

Natalia Capapey Lombo

Directora

Natalia Larraz Rábanos

Facultad de Educación
Grado de Maestro en Educación Infantil
2015

AGRADECIMIENTOS

Principalmente a mi directora Natalia Larraz Rábanos por hacer posible este trabajo, ya que sus consejos y aportaciones han sido fundamentales para finalizar mi trabajo.

A mi familia por apoyarme en todo momento y por darme la energía necesaria para seguir adelante.

Al alumnado involucrado en este estudio, puesto que gracias a ellos he mantenido la ilusión y las ganas por seguir formándome como maestra. También agradecerle al centro y a la maestra del alumnado de esta investigación por haberme dejado implementar el programa de intervención.

RESUMEN

En la literatura reciente, se ha observado la importancia del **desarrollo de la creatividad en la educación infantil a través de la creación de cuentos** con el objetivo de mejorar las experiencias de aprendizaje de dicho alumnado. Este estudio pretende desarrollar la creatividad en el alumnado del Segundo ciclo de Educación Infantil, usando su imaginación a partir de la creación de cuentos. Para ello, se ha diseñado e implementado un programa específico con 21 estudiantes de un centro de Educación Infantil y Primaria de Zaragoza (C.E.I.P Puerta de Sancho). Se ha llevado a cabo un estudio pre-experimental atendiendo a un diseño de medidas repetidas mediante un programa de intervención con medidas antes y después de la misma. Dicho programa se ha distribuido en 8 sesiones, cuyas actividades estuvieron relacionadas con la creatividad y la creación de cuentos. Para evaluar el impacto del programa se ha realizado una prueba adaptada del Test de Torrance de Pensamiento Creativo (subprueba verbal y figurativa) al principio y al final de la intervención. En estas pruebas se ha tenido en cuenta la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración de las respuestas. Además, durante el transcurso del programa, para comprobar las actitudes creativas del alumnado, se ha llevado a cabo una evaluación de las mismas a partir de un registro observacional durante el transcurso de las sesiones.

Los resultados obtenidos muestran un desarrollo de las puntuaciones medias de la creatividad superior una vez terminado el programa. Gracias a la a prueba de Wilcoxon, se puede afirmar que dichas diferencias observadas en la creatividad verbal y figurativa en el grupo objeto de estudio son significativas ($p < .0001$). Por otro lado, se ha obtenido un desarrollo mayor en la creatividad verbal que en la figurativa, siendo la elaboración verbal la variable que más se ha incrementado.

En función de los resultados obtenidos, se puede afirmar que es posible fomentar la creatividad del alumnado de Educación Infantil mediante la creación de cuentos. Para lograr que dichos resultados se puedan generalizar, sería necesario ampliar la muestra objeto de estudio en futuras investigaciones. Las implicaciones de este trabajo muestran la importancia del desarrollo de la creatividad en la educación infantil para lograr un aprendizaje significativo y la necesaria implicación del profesorado y del contexto educativo para la consecución de dichos fines.

Palabras clave: Educación Infantil, creatividad, imaginación, cuentos, creación narrativa, inventiva.

SUMMARY

The importance of developing creativity in Early childhood Education through the invention of storytelling with the objective to improve the students learning experiences has been observed in recent literature. The aim of this study is to promote the creativity development of the second year of the Early childhood Education students, using their imagination through the invention of storytelling. In order to achieve this aim, a specific programme has been designed and applied on a twenty-one students sample from an Early childhood and Primary School of Zaragoza (C.E.I.P Puerta de Sancho). A pre-experimental studied was accomplished, following a design with repeated measures through an intervention programme with pre and post procedures. This programme has been carried out during eight sessions, whose activities were related with creativity and the invention of storytelling. In order to assess the impact of the study, an adaptation of the Torrance Test of Creative Thinking was carried out before and after the intervention. These tests assessed the fluency, originality, flexibility and elaboration variables. Besides, during the programme implementation, observational registrations of the creative attitudes of the students were assessed.

The results obtained demonstrate a development of the creativity average punctuation once the programme was completed. Thanks to the Wilcoxon test, it can be declared that the differences already observed in verbal and figurative creativity in the sample group are significant ($p < .0001$). Additionally, verbal creativity had a superior development, being the verbal elaboration the more increased variable.

According to the obtained results, we can state that it is possible to foster creativity in early childhood Education students through the invention of storytelling. It would be necessary to widen the study sample in future researches, so as to manage to generalize the results. The present study shows the importance of developing creativity in early childhood Education in order to achieve a significant learning, as well as the required participation of the teachers and the educational context to accomplish its main objectives.

Keywords: Early childhood Education, creativity, imagination, tales, narrative creation, inventiveness.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN.....	1
2. MARCO TEÓRICO.....	3
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	3
2.2. BASES TEÓRICAS.....	6
2.2.1. La etapa de Educación Infantil.....	7
2.2.2. Concepto y definiciones de creatividad.....	8
2.2.3. La creatividad en la infancia.....	11
2.2.4. La creatividad en la educación.....	14
2.2.5. Los cuentos como herramienta creativa en las escuelas.....	17
3. MARCO EMPÍRICO.....	21
3.1. PROBLEMA.....	21
3.1.1. Planteamiento del problema.....	21
3.2. OBJETIVOS.....	23
3.3. HIPÓTESIS.....	23
3.4. VARIABLES.....	24
3.5. MÉTODO.....	24
3.5.1. Población y muestra.....	24
3.5.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	25
3.6. PROCEDIMIENTO.....	26
3.6.1. Nivel de investigación.....	27
3.6.2. Diseño de investigación.....	
3.6.2. Programa cuentos creativos.....	27
3.7. ANÁLISIS DE LOS DATOS. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	33

3.8. RESULTADOS	39
3.8.1. Evaluación de la intervención	39
3.8.2. Evaluación del programa	49
4. CONCLUSIONES	52
5. VALORACIÓN PERSONAL	56
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variables a estudiar, dimensiones, indicadores y nivel de medición de las mismas.....	24
Tabla 2. Sesiones del programa cuentos creativos.....	33
Tabla 3. Valoración de la creatividad verbal y figurativa de las pruebas de evaluación.....	37
Tabla 4. Estadísticos descriptivos de las pruebas de creatividad (media, desviación típica y límite inferior y superior de las puntuaciones).....	43
Tabla 5. Puntuación media de la prueba inicial y final de cada indicador y diferencia media entre la prueba inicial y final.....	44
Tabla 6. Diferencias individuales entre la prueba inicial y final en los indicadores de la creatividad.....	45
Tabla 7. Prueba de Wilcoxon de las diferencias en la creatividad entre la prueba inicial y final.....	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Media de la puntuación de la creatividad inicial y final.....	40
Figura 2. Diferencias individuales entre la creatividad inicial y final.....	41
Figura 3. Diferencia individual entre la creatividad figurativa y verbal.....	41
Figura 4. Aumento de los indicadores de la creatividad figurativa y verbal.....	42
Figura 5. Diferencias grupales en la prueba figurativa de los indicadores de la creatividad.....	44
Figura 6. Diferencias grupales en la prueba verbal de los indicadores de la creatividad.....	45
Figura 7. Diferencias individuales de la fluidez figurativa entre la prueba final e inicial.....	47
Figura 8. Diferencias individuales en la originalidad figurativa entre la prueba final e inicial.....	47
Figura 9. Diferencias individuales en la flexibilidad figurativa entre la prueba final e inicial.....	47
Figura 10. Diferencias individuales en la elaboración figurativa entre la prueba final e inicial.....	47
Figura 11. Diferencias individuales en la fluidez verbal entre la prueba final e inicial.....	48
Figura 12. Diferencias individuales en la originalidad verbal entre la prueba final e inicial.....	48
Figura 13. Diferencias individuales en la flexibilidad verbal entre la prueba final e inicial.....	48
Figura 14. Diferencias individuales en la elaboración verbal entre la prueba final e inicial.....	48

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Evaluación inicial prueba figurativa.....	64
Anexo 2. Evaluación inicial prueba verbal.....	70
Anexo 3. Evaluación final prueba figurativa.....	73
Anexo 4. Evaluación final prueba verbal.....	79
Anexo 5. Evaluación.....	82
Anexo 6. Imágenes para inventar historias.....	84
Anexo 7. Juego de palabras.....	88
Anexo 8. Tabla 1.1. Puntuaciones individuales de la creatividad de la prueba inicial.....	99
Anexo 8. Tabla 1.2. Media de las puntuaciones de creatividad grupales de la prueba inicial.....	102
Anexo 9. Tabla 2.1. Puntuaciones individuales de la creatividad de la prueba final.....	104
Anexo 9. Tabla 2.2. Media de las puntuaciones de creatividad grupales de la prueba final.....	107
Anexo 10. Tabla 3.1. Diferencias individuales en la creatividad entre la prueba final e inicial y media de estas diferencias.....	109
Anexo 11. Tabla 4.1. Diferencias grupales de los indicadores de la creatividad.....	111
Anexo 11. Tabla 4.2. Media de diferencias grupales de los indicadores de la creatividad.....	111
Anexo 12. Tabla 5.1. Diferencias individuales entre la prueba inicial y final de los indicadores de la creatividad individualmente.....	113
Anexo 13. Evaluación.....	117

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La **creatividad** es la capacidad que posee una persona para crear o generar ideas nuevas, produciendo soluciones originales. Además, se considera que para que el ser humano pueda llevar a cabo esta habilidad, debe encontrarse en un contexto en el que se le permita desarrollarla y ejercerla de forma libre, sin sentirse condicionado por nada ni nadie.

El concepto de creatividad puede estar relacionado con un tipo de pensamiento original, una imaginación constructiva, un tipo de pensamiento divergente, la generación de nuevas ideas o conceptos, la innovación, la motivación, el ingenio, la espontaneidad, el descubrimiento, la invención, la originalidad, la fantasía, entre muchas otras cuestiones.

Por persona creativa entendemos aquella que, periódicamente, resuelve dificultades, complicaciones, inconvenientes,..., crea productos o define cuestiones nuevas que terminan siendo admitidas en un contexto cultural concreto (Gardner, 1998).

La **importancia de la creatividad** y de que haya personas creativas es fundamental hoy en día, sobre todo en la etapa de Educación Infantil, ya que los niños en estas edades son curiosos por naturaleza y les encanta explorar y descubrir. Como docentes, debemos aprovechar este aspecto y fomentar dicha creatividad en ellos para enriquecerles en todos los ámbitos del desarrollo cognitivo, físico y socio-afectivo.

El objetivo de este estudio se basa en estimular la creatividad a partir de la creación de cuentos, puesto que los niños/as disfrutan y aprenden con ellos. Igualmente, los niños inventan complejas situaciones mientras juegan o crean historias similares al cuento mientras duermen mediante los sueños. Además, nadie carece de imaginación.

Los cuentos han estado presentes en nuestras vidas desde el inicio de los tiempos. Actualmente, los padres suelen contar cuentos a sus hijos a la hora de irse a dormir o los maestros a lo largo de la jornada escolar. También existen películas

infantiles en las que se narran cuentos o reproducciones teatrales. No obstante, cabe destacar que hay maestros de Educación Infantil que los utilizan para rellenar los huecos libres existentes en el horario. Esta cuestión debe ser modificada, ya que el cuento es un recurso didáctico que nos va a permitir introducir al niño, a través del lenguaje, en mundos fantásticos diferentes al suyo (Huertas, 2006).

A partir de la creación de cuentos los niños podrán identificarse con los personajes, ampliarán su vocabulario y mejorarán su comprensión y actitud de escucha. Del mismo modo, educaremos la sensibilidad y empatía, aprenderán a trabajar en grupo. Las actividades que surgen en torno a los cuentos van a desarrollar la creatividad, aspecto que nos interesa en el presente proyecto. La lectura nos permite soñar e introducirnos en un mundo imaginario (Huertas, 2006).

Dado el carácter globalizador de la enseñanza en Educación Infantil, es importante destacar que el cuento presenta un carácter interdisciplinar. Nos va a ofrecer una multitud de posibilidades didácticas que se pueden abordar desde diferentes áreas.

En este sentido, se pretende llevar a cabo una propuesta didáctica, dirigida al **segundo ciclo de Educación Infantil**, específicamente a los estudiantes de **4 años**. Se pretende incitar la creatividad de los discentes. Asimismo, esta propuesta se encuentra enmarcada en el área de los Lenguajes: Comunicación y Representación (Orden de 28 de Marzo de 2008). No obstante, no se debe olvidar que pese a que la intervención esté pensada y diseñada desde éste área, **en Educación Infantil la enseñanza se rige por un enfoque globalizador y por la interdisciplinareidad**. Es decir, que de forma indirecta se trabaja globalmente todas las áreas de Educación Infantil: Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del Entorno y Lenguajes: Comunicación y Representación.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Esta propuesta de intervención se lleva a cabo porque se considera que las investigaciones sobre cómo la educación puede fomentar la creatividad son escasas.

Por ejemplo, **Gönen** (2011) habla sobre el periodo de la infancia y se plantea como objetivo comprobar las prácticas de los maestros sobre la lectura, investigando sobre cómo transmiten el gusto por la misma, las técnicas que emplean, los recursos existentes en el rincón de la biblioteca, los temas seleccionados y las actividades que realizan a partir de los cuentos. Además, a lo largo de su estudio se puede observar cómo la literatura estimula la imaginación de los niños/as. Señala que como buenos maestros debemos fomentar el interés por la literatura y, para ello, debemos crear actividades relacionadas con los libros, que sean apropiadas y atractivas para los niños, incluyendo prácticas creativas. Finalmente, los resultados de su investigación mostraron que los maestros de preescolar no utilizan prácticas creativas y atractivas relacionadas con la literatura. En la mayoría de los casos, consideran la lectura como un requisito en la educación de los niños, dejando a un lado el aspecto divertido y relajante de los libros.

Por otro lado, existen diversos autores que nos hablan sobre la falta de creatividad en el contexto escolar.

Torrance (1977) nos habla sobre la escasa creatividad existente en los centros escolares. Principalmente, señala que los objetivos que plantean los maestros sirven para evaluar lo que ha aprendido su alumnado. Escasamente se pretende evaluar lo que se puede hacer con lo que han adquirido. Además, no existen objetivos desde el punto de vista del pensar, un pensar creativo, constructivo, independiente,...

Sternberg y Lubart (1997) afirman que la creatividad es despreciada por las escuelas, además de por la sociedad, en general, y por otras instituciones. Nos explican un ejemplo que sucede en preescolar en el cual se puede comprobar dicha afirmación:

Un niño pintó un león rosa y una jirafa violeta. La maestra respetuosamente informó a la niña (y luego a sus padres) de que los leones no son de color rosa ni las jirafas violetas, y que debía volverlos a pintar. Bien, con esto nos hacemos una idea de la situación. La educadora intentaba precisamente ser de ayuda, y sin darse ni tan sólo cuenta, ella, al igual que decenas de millares de otros educadores, mostraba abiertamente qué valoraba y qué no (Sternberg y Lubart, 1997, p. 37).

Además nos explican que los educadores rechazan la creatividad, debido a que se centran demasiado en alcanzar una meta. También hacen hincapié en que las prácticas escolares a las que están sometidos los futuros docentes, van a jugar un papel fundamental en la formación de los mismos.

De Bono (2010) nos explica que en la educación no se trabaja el pensamiento creativo. Se piensa que la creatividad está relacionada con el “arte” y que sólo la poseen las personas con talento. Del mismo modo, se considera que no hace falta la creatividad, sino que con la lógica sola es suficiente. Por ello, afirma que se ha avanzado muy poco respecto a este tema, ya que estas ideas pertenecen a mentes muy antiguas y no a las propias del siglo XXI. La creatividad está presente en todos los ámbitos de la actividad humana. También explica que las personas que difunden el pensamiento creativo no transmiten lo que es en realidad dicho pensamiento. Hace referencia a una mala calidad de la enseñanza del pensamiento creativo por parte de las personas que se encargan de difundirlo.

Esta investigación se lleva a cabo, ya que en la etapa de Educación Infantil se pretende desarrollar las potencialidades de la persona. Por ello, se debe educar al alumnado basándonos en un aprendizaje constructivo, activo y que tenga en cuenta sus intereses y necesidades. Podemos educar y transmitir contenidos sin necesidad de realizar un aprendizaje memorístico; sino llevarlo a cabo a través de actividades que resulten motivantes, originales y que acerquen la realidad al estudiante. No se trata del qué enseñar sino del cómo.

La puesta en marcha de esta propuesta didáctica fomentará la creación de estudiantes creativos, capaces de resolver problemas, imaginar situaciones, de responder de forma divergente y de desarrollar su potencial creador. Además, a través de esto, también se logra una enseñanza de calidad. El papel del maestro resulta fundamental porque para lograr todo esto, debe poseer interés para progresar.

Se busca fomentar la creatividad, ya que nos encontramos en una **sociedad cambiante en la que debemos innovar**, basándonos en la creatividad: la del maestro y la de los propios alumnos/as.

En una sociedad cambiante, todo aprendizaje tiene una faceta innovadora, y la sociedad de aquí a 20 y 40 años tendrá innovaciones que ahora ni siquiera podemos sospechar. Las actividades de nuestras aulas escolares tienen que moverse más sobre la línea del in-novar que del re-novar, y no pueden menos que inspirarse en la creatividad: la del maestro y la de los mismos estudiantes (Rodríguez, 2005, p. 17).

Es por ello que, “Día tras día el mundo en que vivimos pide actitudes más flexibles e innovadoras. Y así crece la demanda de personas creativas en todas las áreas del quehacer humano” (Rodríguez, 2002, p. 10).

Además, para progresar en la sociedad y generar cambios, de la Torre (2003), mantiene que es muy importante que existan personas creativas, ya que gracias a ellas todavía no vivimos en cavernas y ha habido un desarrollo científico y cultural.

El desarrollo de la creatividad es una variable que va a permitir que se logre un aprendizaje más eficaz, puesto que se va a trabajar de forma activa y el alumnado va a tener que investigar, buscar posibles soluciones ante un problema y tendrá que crear su propio aprendizaje. El alumnado a partir de esta práctica tendrá mayor motivación para aprender y con ello los aprendizajes perdurarán en el tiempo. Esta motivación es muy importante, puesto que el alumnado empleará más tiempo para buscar y explorar porque es algo que les causa interés. En definitiva, para que el aprendizaje sea significativo se deberán plantear tareas diferentes, dar un papel activo al alumnado, explorar el medio

que le rodea y todo esto, se puede lograr a través de la creatividad. A partir de elementos conocidos producirán respuestas novedosas (Ballester, 2002).

En contra de la escasa utilización de los cuentos para fomentar el aprendizaje creativo, las investigaciones realizadas en éste ámbito demuestran su importancia y eficacia.

La investigación que hizo **Yayin** en 2011 sobre la relación existente entre el pensamiento creativo y las prácticas de escritura y lectura, nos permite observar cómo el alumnado obtiene mejores resultados en la prueba de creatividad a la hora de pasar más tiempo con la lectura y escritura.

Por otro lado, **González** (2015) realiza una investigación con estudiantes de 3º de Educación Infantil en la que se puede comprobar que el alumnado adquiere mayor interés por la lectura o tareas de escritura cuando se trata de tareas novedosas e implican un descubrimiento por parte de ellos mismos. Entre sus objetivos se proponía crear un modelo creativo y motivador para desarrollar el lenguaje oral e iniciar la lectoescritura en Educación Infantil, rompiendo con las “rutinas” propias del aprendizaje mecanicista. A partir de ese modelo y partiendo del método basado en proyectos, se puede comprobar que los niños muestran mayor curiosidad e interés ante tareas novedosas y que implican tareas de descubrimiento por parte de ellos.

2.2. BASES TEÓRICAS

En primer lugar, se define y explica la etapa de Educación Infantil. Después, se pasa a conocer los conceptos y definiciones de la creatividad según varios autores. Además, se hablará sobre la creatividad en la infancia, haciendo hincapié en la importancia de esta etapa para favorecer el desarrollo de la creatividad. También se comentará la influencia del contexto educativo en la creatividad, así como la necesidad de implementar la creatividad en el diseño curricular de la misma. Y, finalmente, se hablará sobre los cuentos como herramienta creativa en las escuelas.

2.2.1. La etapa de Educación Infantil

La **Educación Infantil** hace referencia al proceso formativo que se inicia con el nacimiento y termina con la incorporación del niño en la escolaridad obligatoria. Es el primer nivel del sistema educativo y no es obligatorio. No obstante, este periodo es primordial para el desarrollo armónico e integral de la personalidad del niño, ya que se están sentando las bases del mismo.

La Orden de 28 de Marzo de 2008 conceptualiza la Etapa de Educación Infantil como una etapa integrada (desarrollo personal continuo); carácter globalizador y de interrelación de las áreas, esencial para el desarrollo de las capacidades físicas, motoras, afectivas, emocionales, intelectuales y sociales; compensadora y preventiva de las situaciones que se originan en las desigualdades del alumnado o de su entorno familiar, que puedan condicionar los procesos de enseñanza-aprendizaje (variedad de opciones, comunicación positiva y atención Alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo con programas preventivos); compleja (diferencias del desarrollo infantil, lo que obliga a ajustar los elementos principales del currículo a las características específicas de cada ciclo).

En el primer ciclo se pretende responder a las necesidades cambiantes del alumnado. En el segundo ciclo, además de la autonomía, se procurará que el alumnado aprenda a hacer uso del lenguaje con una aproximación a la lectoescritura y a las habilidades numéricas básicas. La intervención educativa debe tener en cuenta la individualidad de cada niño. Todas las actividades serán educativas y formadoras, por lo tanto objeto de planificación y coordinación con las familias.

En este periodo el niño de Educación Infantil va a experimentar, gradualmente, una serie de cambios gracias a sus descubrimientos, observaciones, interacciones con sus iguales y los adultos. Se observarán variaciones en su desarrollo físico y perceptivo, desarrollo cognitivo, desarrollo del lenguaje y desarrollo social (María Pla i Molins, 1994).

2.2.2. Concepto y definiciones de creatividad

La creatividad ha estado siempre presente y existen diversos autores que nos han ayudado a comprender **qué es la creatividad**. Éstos han realizado trabajos y estudios en torno a este tema, explicándonos y definiéndonos el concepto de creatividad. Además, estas definiciones se corresponden al momento histórico en el que se encontraban y se ha estudiado a los individuos, situaciones y productos como creativos.

Gardner (1998) nos hace comprender que la creatividad está relacionada con el pensamiento divergente, aspecto que explica Guilford, autor que recalca en dicha explicación. En este pensamiento divergente, el individuo creativo responderá ante un problema de forma única, diferente a los demás, puesto que otras personas no serían capaces de responder de la misma forma que lo ha hecho él/ella. Además, existen diversos test que nos pueden ayudar a evaluar lo dicho anteriormente, ya que se puede observar las ideas que construyen al pedirles diferentes títulos para un cuento, o interpretar un dibujo.

Guilford (1950) (en Bermejo, González y Ballester, 2003) define la producción divergente como la capacidad para generar información nueva a partir de la existente o previa. Para evaluar esto hacer referencia a la fluidez de las ideas, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración para añadir detalles.

Barron (1976) define la creatividad como “La capacidad de aportar algo nuevo a la existencia” (p. 22). Y define ese algo nuevo como: “Por lo tanto lo *algo nuevo* es una forma realizada mediante reconstrucción de, o generación a partir de algo viejo” (p. 22).

Romo (1997) afirma que la creatividad se caracteriza por la inrerdisciplinareidad:

Crear es, por antonomasia, lo que hace el artista, el compositor, el coreógrafo, el poeta o el novelista, el inventor, el arquitecto y el científico innovador, los “creativos” de la publicidad. Pero también podemos calificar como creativos a ciertos profesores en razón de sus criterios pedagógicos, algunos vendedores

exitosos, líderes religiosos, gestores de organizaciones, actores, filósofos, algunos padres en su difícil tarea, y, por supuesto, muchas/os amas/os de casa creativos con la economía doméstica, con la cocina o inventando cuentos para dormir a los niños (p. 69).

Además, en su libro *“Psicología de la creatividad”* recoge las ideas de algunos autores que explican las cuatro facetas de la creatividad, que son: el proceso, la persona, el producto y la situación (lugares y contexto). También señala que el proceso de creación es un momento privado del individuo que surge a partir de una pregunta o problema.

Sternberg y Lubart (1997) nos explican que la creatividad se caracteriza por dos elementos esenciales que son la originalidad del producto y que éste sea apropiado. Con originalidad se refieren a que el producto debe ser diferente del resto, debe estar fuera de lo común. Por otro lado, el producto debe ser apropiado puesto que debe ser de utilidad y servir de respuesta a una pregunta. Además, también hacen referencia a la cualidad y la importancia. “Cuanto mayor sea la calidad y la importancia de un producto, más creativo tiende a ser éste” (p. 28). Aunque, éstos no son componentes exigibles de un trabajo creativo. Asimismo, señalan que todas las personas tienen creatividad y una persona se convierte en creativa cuando, de forma regular, diseña productos creativos.

Gardner (1998) realiza una definición del individuo creativo. Recalca que se trata de una persona, que de forma regular, resuelve problemas, construye productos o define cuestiones nuevas en un campo. Al principio se verá como algo nuevo, pero después será aceptado por todo el mundo. Por ello, la creatividad implicará la resolución de problemas, produciendo novedad y siendo, finalmente, aceptada por el medio que le rodea.

De la Torre (2003) señala que la “creatividad es la decisión de hacer algo personal y valioso para satisfacción propia y beneficio de los demás” (p. 15). Asimismo, declara que la actividad creativa es llevada a cabo por una persona. Esta actividad está destinada a solucionar un problema, por lo que se realiza con una intención. En este

proceso el ambiente será muy influyente y deberá propiciar la espontaneidad del individuo para que logre lo propuesto. Además, a partir de la creación comunicará su resultado, el cual debe ser apropiado y haber sido hecho con entusiasmo, motivación y esfuerzo. Para que sea algo creativo debe caracterizarse por ser inhabitual, novedoso y original.

De Bono (2010) afirma que alguien es creativo cuando elabora algo que anteriormente no había o no existía. Además, considera que la creatividad comprende múltiples destrezas diferentes, entre ellas lo que él denomina el desarrollo del “pensamiento lateral”. El pensamiento lateral lo define como un pensamiento que usa diferentes técnicas para resolver problemas de forma creativa, por medio de métodos que el pensamiento lógico o vertical no utilizaría. Existen varias formas de resolver problemas y con el pensamiento lateral se pueden tomar caminos alternativos que no estaremos acostumbrados a usar.

Para **Torrance** (1977) la creatividad es como un proceso en el que las personas buscan soluciones (donde otros no las encuentran) ante las dificultades que les surgen. Además, las personas creativas son capaces de formular hipótesis, cambiarlas, probarlas e informar de los resultados. El niño aprenderá creativamente interrogando, manipulando, experimentando, buscando,...

Por otro lado, cabe destacar que los **componentes del pensamiento divergente** son: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración. Estos componentes los estableció **Torrance** (en Bermejo, González y Ballester, 2003) y los contempló para evaluar la creatividad en el Test de Pensamiento Creativo de Torrance. A continuación, procedemos a definir y explicar cada uno de los componentes:

- La *fluidez* hace referencia a la habilidad/facilidad que se tiene para originar un número elevado de ideas o respuestas en un tiempo definido, a partir de estímulos verbales o figurativos.
- La *originalidad* es la habilidad que se obtiene para elaborar respuestas nuevas, ingeniosas y poco convencionales.
- La *flexibilidad* es la capacidad que se adquiere para transformar o replantear un pensamiento, produciendo ideas distintas a las usuales.

- La *elaboración* es el grado de detalles, complejidad de las ideas creativas. Se trata de la capacidad para completar o embellecer una respuesta determinada.

A partir de la información recopilada, se han conocido los principales aspectos que determinan el concepto de creatividad, distinguiendo las diversas definiciones del proceso creativo. Aunque en este apartado no aparezcan todos los autores y trabajos relacionados a este tema, se ha podido comprobar que existen muchos teóricos que han profundizado y trabajado sobre dicho concepto.

La creatividad ha estado siempre presente, ya que se trata de una habilidad que posee el ser humano y por ello, se puede afirmar que nadie carece de creatividad y que a través de ella podemos resolver problemas de diversas formas.

2.2.3 La creatividad en la infancia

La creatividad es la capacidad que poseemos los seres humanos para inventar o crear. Asimismo, la creatividad se puede observar en el producto o en el ambiente.

Creatividad es sinónimo de <<pensamiento divergente>>, o sea capaz de romper continuamente los esquemas de la experiencia. Es *creativa* una mente siempre activa, siempre haciendo preguntas, descubriendo problemas donde los otros encuentran respuestas satisfactorias, a sus anchas en las situaciones fluidas en las que otros barruntan sólo peligros, capaz de juicios autónomos e independientes (incluso del padre, del profesor y de la sociedad), que rechaza lo codificado, que vuelve manipular objetos y conceptos sin dejarse inhibir por los conformismos. Todas estas cualidades se manifiestan en el proceso creativo (Rodari, 2002, p. 157).

En la etapa de **Educación Infantil** (0-6 años) la creatividad es fundamental, ya que el niño/a de forma innata inventa y crea cosas para responder a sus necesidades. Además, nos encontramos en una sociedad cambiante, por lo que será necesario que desarrollen esta capacidad para desenvolverse mejor en la misma. Si fomentamos la

creatividad desde edades tempranas, lograremos que la espontaneidad tan natural que poseen los niños/as perdure en el tiempo. No obstante, es importante saber que cada niño es un mundo, por lo que no son igual de inteligentes, ni tienen la misma creatividad. Todos ellos muestran comportamientos desde el primer día que muestran su potencial para la creatividad, al igual que ocurre con la inteligencia (Madrid, 2006).

Además es importante saber que la calidad de estos primeros años es determinante. Esto se debe a que en esta etapa es primordial que los niños experimenten y descubran el mundo que les rodea. Gracias a esto, adquirirán un gran “capital de creatividad”, del que podrán hacer uso el resto de su vida, tal y como afirmaba Gardner (1998). En esta etapa muchos maestros comenten errores al transmitir a sus estudiantes que solamente existe una respuesta correcta. Del mismo modo, no se debe emitirles la idea de que la respuesta correcta sólo la puede dar el maestro, es decir, las personas que tienen autoridad. Con ello, lo que conseguiremos hacer será lo contrario a lo que pretendemos en el presente trabajo.

Sternberg (en de la Torre, 2006) señala que conforme nos hacemos mayores el potencial creativo va desapareciendo, puesto que nos encontramos en una sociedad que motiva la conformidad intelectual. Comenzamos a suprimir la creatividad natural de los niños cuando esperamos que ellos pinten dentro de las líneas en los libros para colorear. En cierto modo tomamos la decisión por los niños, desmotivando su creatividad intelectual.

Es relevante señalar que los seres humanos disponemos de una gran capacidad plástica gracias a una propiedad que tienen nuestras neuronas de realizar conexiones cerebrales. La **plasticidad** es la capacidad para reorganizar y modificar funciones y adaptarse a los cambios externos e internos. **Ribas (2002)** (en Madrid, 2006) explica que el cerebro puede modificarse mediante la experiencia, especialmente durante los primeros años de su vida y los maestros debemos aprovechar esto para trabajar el desarrollo de la creatividad.

Existen algunos **estudios** que se han realizado **sobre la creatividad en la infancia**. Por ejemplo, Logan (1980) caracteriza al niño creativo en edad preescolar como un ser que expresa lo que quiere decir con soltura; que tiene habilidad para contar

relatos; tiene agudeza de percepción, observación y retención de lo que ha visto, oído y observado; interés inusual por libros o materiales escritos; interés en aprender a contar el tiempo; concentrarse más tiempo que sus iguales en aquellas cosas que llaman su atención; talento en general a formas artísticas de expresión; intuir las relaciones causa-efecto; interés en muchas y variadas actividades y experiencias y, llegar a leer antes de ir a la escuela.

Por otro lado, Dacey (1989) ha querido conocer cuál es la evolución de la creatividad en la infancia. Por ello, habla de diferentes periodos críticos en los que la creatividad debería ser cultivada: el primer periodo crítico, que es el que nos interesa en el presente trabajo, conforma los primeros cinco años, etapa en que se realiza el mayor desarrollo neuronal en el ser humano.

Menchén (1989) dice que hay tres fases evolutivas de la creatividad, de las cuáles las dos primeras corresponden a la etapa de infantil. La primera fase es la multisensorial que dura hasta los cuatro años, en la que deberemos fomentar los sentidos para despertar el interés del niño por el medio que le rodea. Con ello, querrá descubrir cosas nuevas gracias a la curiosidad que posee. La segunda fase es la simbólica, en la cuál el niño de 4-5 años aumenta sus conocimientos. Irá descubriendo cosas nuevas, gracias a su comportamiento lúdico y espontaneidad. Asimismo, irá ampliando su vocabulario mediante los interrogantes, que deberán fomentarse para que lleguen a convertirse en un hábito. Después, en la fase intuitiva, el niño buscará diferentes soluciones ante un problema.

Madrid (2006) nos habla sobre el juego y las ideas que pretendía transmitirnos Vygotsky. El **juego** adquiere un papel importante en el desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. **Vygotsky** señala que la imaginación nace en el juego y que antes del mismo no hay imaginación. Cada juego contiene elementos de la experiencia pasada, brindando así un estímulo a la creatividad intelectual. Además, Torrance (1977) afirma que: “Para desarrollar una mente creativa, es importante permitir y estimular a los niños a que manipulen, que jueguen con objetos, palabras e ideas, hasta el máximo posible dentro de los límites de seguridad (p. 37).

Michelet (2002) (en Madrid, 2006) declara que a partir del juego el niño va a buscar una explicación y utilizará su imaginación, por lo que pondrá en marcha la creatividad. Esto lo incluirá en sus juegos mentales.

Tegano, Moran y Sawyers (1991) (en Madrid, 2006) muestran un modelo denominado “modelo ecológico de desarrollo del potencial creativo en niños”. De este modelo se destacan las consideraciones contextuales, ya que en la escuela debemos aplicar una metodología vivencial, lúdica y creativa. Además, entre ellos aprenderán los unos de los otros y serán cada vez más creativos. Se deberá capacitar al alumno para percibir estímulos, transformarlos y hacerle competente para comunicar sus ideas o realizaciones personales mediante los códigos a los que esté más predispuesto.

Por todo ello, es de considerar que **la infancia es una etapa primordial en el desarrollo de la creatividad**, en la que debemos estimular a los niños a que manipulen y jueguen con objetos, palabras o ideas hasta el máximo posible.

2.2.4. La creatividad en la educación

Dada la importancia de la creatividad, se debe incidir en el desarrollo de la misma desde el **contexto escolar**. Las escuelas, por tanto, deben tener en cuenta la individualidad de cada uno de los niños y plantear un aprendizaje constructivista, en el que los niños creen sus propios conocimientos y, sobre todo, que desarrollen todas sus dimensiones humanas como sujetos activos. Como bien sabemos, nos encontramos ante una sociedad cambiante, por lo que los niños deben estar preparados para afrontar esta situación y de aquí la necesidad de trabajar la creatividad desde la infancia.

Ferrándiz, García y González-Herrero (2003) señalan que **el entorno escolar, en ocasiones, bloquea el desarrollo de la creatividad**, debido a que se presiona al conformismo; se obliga a la aceptación y acatamiento de las normas establecidas por el profesor y por el centro, en lugar de enseñar o favorecer la observación crítica de las cosas; se anula la espontaneidad mediante la actitud autoritaria y poco flexible; se ridiculiza los intentos creativos y las ideas provocadoras; se imponen excesivos castigos; se concede excesivo valor al éxito; se muestra hostilidad hacia respuestas o comportamientos distintos a los del grupo; y no se tolera la actitud divertida y juguetona del niño cuando trabaja. Todo ello son razones por las que se impide el desarrollo de la

creatividad, haciendo que la educación sea repetitiva y algo agotadora.

En primer lugar, debemos destacar el papel que adquieren los **docentes** en el desarrollo de la creatividad. En gran medida, de ellos depende que sus alumnos y alumnas no pierdan esa capacidad que les va a ayudar en un futuro para resolver problemas de la vida cotidiana. Por ello, es muy importante la metodología que pretendan llevar a cabo en el proceso de enseñanza-aprendizaje para fomentar la creatividad y que no penalicen el error. La ideología, actitud, creencias, formación personal y profesional del maestro debe ser acorde con lo planteado anteriormente para poderse dar dicho proceso. Debe realizar una planificación a largo plazo, incluyendo los objetivos que quiere conseguir y organizando los recursos. Esta planificación ha de ser flexible, adaptable a las circunstancias y características de los alumnos. La actitud del maestro es fundamental.

Ya **Torrance** (1977) nos hacía reflexionar hace cuarenta años sobre esta cuestión. Este autor habla de la importancia de nuestra acción docente, puesto que formulaba una serie de preguntas retóricas que tienen que ver con la educación y la creatividad. Entre ellas, la que más nos llama la atención es la que se plantea en relación a nuestros estudiantes: “¿Realizan ellos mismos alguna actividad mental, es decir, piensan por su cuenta?” (p. 31). Considera que en algunas aulas, no se les deja la libertad adecuada para que piensen y desarrollen esta capacidad. “¿Qué clase de actividad mental realizan? (p. 31). Según este autor debemos enseñarles a pensar, proponiéndoles una serie de problemas, que puedan resolver, pero que sean un desafío para ellos. Para ello, es muy importante que siempre les apoyemos y fomentemos esa capacidad para que expresen sus ideas y piensen por su cuenta.

Además de esto, el **clima del aula** también es fundamental a la hora de desarrollar la creatividad.

Es sabido que la influencia del ambiente es siempre fuerte en los individuos y en los grupos. Y, seguramente, existen ambientes más creativos que otros. Hay ambientes que estimulan la creatividad y los hay que la bloquean o la inhiben (Sátiro, 2006, p. 85).

Por ello, se debe prestar atención a aspectos como son la libertad para que los niños busquen información y experimenten, siendo el maestro un guía y orientador del proceso.

En relación a la **organización del espacio**, debemos crear zonas en las que se desarrolle el trabajo cooperativo entre los discentes (de la Torre, 1987). Debemos organizar el aula de forma que se distingan diferentes grupos de mesas, en los que los alumnos estén juntos, y se facilite la comunicación e interacción entre ellos. Mientras más heterogéneos sean los grupos, mejor. Es decir que sus integrantes procedan de diferentes contextos y experiencias e intereses.

Para estimular el pensamiento creativo en la escuela, **debemos dar importancia a la fantasía** (Rodari, 2002). Esto lo podemos llevar a la práctica de forma sencilla, proponiendo a los niños/as que piensen en cosas que no podrían suceder en la realidad, sucesos imposibles o que dibujen un dolor de tripa, que escriban/piensen historias sin pensar,... La tormenta de ideas también es una buena técnica. Propiciar la expresión verbal puede ser la mejor escuela de la creatividad, la mejor fábrica de la creatividad, si vale la expresión. En el proceso mismo de expresarnos se definen, se aclaran, se consolidan y se enriquecen las ideas.

Un hecho que se ha nombrado anteriormente es que no debemos penalizar el error. Esto es de gran relevancia porque somos especialmente sensibles al fracaso y esta vulnerabilidad impide que tomemos riesgos para emprender otro proyecto o seguir intentándolo. Sin embargo, la historia de los grandes inventores y creadores está llena de ejemplos de enormes batacazos antes de que logaran llegar a cumplir su meta.

Finalmente, es de considerar que **la creatividad debe estar presente en el diseño curricular de Educación Infantil**. Es por ello que debemos incluirlo en la planificación del centro y llevarlo a la realidad del aula para que no se quede en un simple deseo o intención, como suele pasar con las metodologías activas o con el enseñar a pensar. Según de la Torre (2003), para ello, en los objetivos se deben recoger aspectos como la imaginación, la originalidad, la inventiva, la flexibilidad, la elaboración, espontaneidad,... Esto, a la hora de llevarlo a la práctica, resulta sencillo porque la creatividad se puede trabajar en todas las materias ya sea en lengua, en inglés,

matemáticas, ciencias naturales, tecnología, como en cualquier otra. La creatividad puede proponerse en cualquier contenido curricular.

Según de la Torre (2003) respecto a las estrategias docentes y actividades discentes, éstas deben adaptarse a todos los individuos, siendo diversas y numerosas. Este autor considera que la metodología heurística, el trabajo en grupo, el juego, la indagación,... son métodos o técnicas que van a facilitar el proceso. Además indica que, en cuanto a los recursos y materiales, éstos deben ser muy variados, novedosos y que provoquen la inventiva. Y, finalmente, señala que para evaluar lo que se debe hacer es tener en cuenta que no sólo existe una respuesta válida, sino múltiples; apreciar las contribuciones, aportaciones de los niños; y que los conocimientos adquiridos sean aplicados en otras situaciones o contextos. Si queremos que nuestro alumnado se convierta en personas innovadoras, capaces de mejorar y buscar soluciones a los problemas, es fundamental tener en cuenta todo esto.

Para fomentar la creatividad debemos darle un papel activo al alumnado, permitirle que se exprese, que descubra, que sea independiente,... Debemos crear situaciones innovadoras para facilitar todo ello. Por todo ello, estamos de acuerdo con de la Torre (2003): **“Educar en la creatividad es construir el futuro”** (p. 37).

2.2.5. Los cuentos como herramienta creativa en las escuelas

El **cuento** es un género literario que puede ser contado de forma oral o, por el contrario, puede ser leído por la propia persona. En él se narra una historia protagonizada por varios personajes, a los que les ocurre un problema en un espacio y tiempo determinado, concluyéndose con un desenlace final.

Los cuentos han estado presentes a lo largo de todos los años en todas las culturas y debemos seleccionarlos bien para poder sacar provecho de los mismos. A través de ellos, los niños se van a identificar con los personajes, van a aprender lecciones, van a escuchar, imaginar, soñar, divertirse...

El cuento es la forma de literatura infantil más popular y reconocida por los niños. En épocas pasadas, cuando no existía la televisión, la radio, el cine,... el

cuento desempeñaba un papel primordial en el desarrollo de la creatividad, el lenguaje, la fantasía y la imaginación. Hoy debemos continuar utilizándolo, pues su función creativa se mantiene en un lugar de preferencia en relación a otros géneros (Luciano y Grimaldi, 1998, p. 132).

Los autores Ramos y Vadillo (2007) afirman que **los cuentos imaginarios y sencillos potencian la imaginación**, mostrando mayor interés y curiosidad por los mismos. Del mismo modo, nos explican que es un recurso motivador a través del cuál los niños van a adquirir aprendizajes sobre los valores humanos, van a comprender hechos y sentimientos de los demás, se identificarán con los personajes y, especialmente, invitará a los niños a imaginar por lo que darán rienda suelta a su creatividad.

En todas las épocas se ha empleado el cuento como un recurso en educación porque permite a los niños introducirse en la realidad social (Sátiro, 2006).

La **escritura creativa** hace referencia a un tipo de escritura libre, en grupo, que produce placer y diversión. Delmiro (2002) nos cuenta las diversas experiencias que existen en Estados Unidos, Italia, España, Latinoamérica y Francia, en relación a la escritura creativa. Todas ellas están relacionadas con edades adultas, por lo que se puede observar que en infantil las experiencias en relación a este tema son escasas. Por ello, nos planteamos la necesidad de investigar sobre este tema.

Según Delmiro (2002), en Estados Unidos encontramos a **J. Gardner**, el cual plantea una serie de talleres literarios destinados para adultos y que no se pueden aplicar en infantil, pero se pueden tomar sus ideas para ser adaptadas en estas edades. Este autor señala que para ser un buen escritor existen técnicas que se pueden enseñar y aprender. También hace referencia a que las personas deben aprender a leer más allá de cómo la escuela les enseña. Por otro lado, también en Estados Unidos, **Goldberg** propone una escritura automática, en la que se escriba lo primero que a uno se le ocurra. Su taller está dirigido al público adulto pero algunas de sus propuestas pueden adaptarse al aprendizaje infantil. Los niños pueden convertir en ficción sucesos de sus vidas cotidianas. La autora propone que escriban sobre algo que les guste o sobre algo que no

les guste. Esta práctica se puede calificar de “emotiva”, ya que puede ayudar a los niños a adquirir conciencia de sus gustos, emociones y pensamientos. Finalmente, **Queneau** apuesta por la escritura como juego, premisa fundamental para los niños.

En la etapa de la Educación Infantil, el autor más relevante es **Rodari**, del que hablaremos a continuación. Rodari (2002) es un autor italiano que plantea distintas maneras, modos para que los niños sean capaces de inventar sus propias historias. Hace mucho hincapié en la invención por medio de las palabras. Entre sus técnicas más conocidas destacan *el binomio fantástico* (se seleccionan dos palabras que no tengan nada que ver para que establezcan entre ellas un vínculo); *las hipótesis fantásticas* (“¿Qué ocurriría si...?”); *los efectos de extrañamiento* (preguntas desconcertantes, como por ejemplo “¿qué hace un sofá en la luna?”). Este recurso puede dar lugar a respuestas imaginativas, creativas); *confusión de cuentos* (cuando conocen un cuento, inversión de lo “normal”, por ejemplo que caperucita sea la mala y el lobo el bueno, mezclar fábulas conocidas o continuar la historia después del final); *fábulas en clave obligada* (consiste en reinventar historias); *construcción de un “Limerick”*; *el prefijo arbitrario* (deformar, inventarse palabras, como por ejemplo “supercalifrajilisticoespialidoso”); *la mezcla de titulares de periódicos*; *el juego de papeletas con preguntas y respuestas para componer argumentos de estructura elemental*; *cuestionario para un personaje disparatado* (inventar personajes “irreales”); *cuentos para jugar* (se les enseña tres finales diferentes de una historia corta y deben razonar por qué sucede un final u otro).

Rodari (2002) remarca la importancia del libro para trabajar la creatividad infantil en la enseñanza, con la siguiente afirmación:

Confío en que el libro sea también útil para quien cree en la necesidad de que la imaginación tenga su puesto en la enseñanza; para quien tiene fe en la creatividad infantil; para quien sabe qué virtud liberadora puede tener la palabra (Rodari, 2002, p. 12).

Delmiro (2002) habla también sobre la **Escuela Barbiana** que propone utilizar el género epistolar (escribir una especie de cartas a...) para el desarrollo de la

creatividad narrativa. Resulta un buen método para niños, ya que pueden escribir cartas en primera persona, por ejemplo, a los Reyes Magos.

Los diversos autores españoles, según varios autores, insisten en que los talleres han de ser una actividad extraescolar. Se preocupan más en cambiar los roles entre profesor-alumno y en que la actividad creativa ha de ser distinta a la que se plantea en el método tradicional de las aulas de los colegios.

Para trabajar con los niños, resulta interesante las propuestas que plantea **Moreno**. Dicho autor plantea escribir imágenes, sonidos, cosas, etc. Señala que la escritura debe ejercitarse de continuo y que trabajar con cuentos es la mejor opción para ello, ya que son de interés para los niños. Además, permite reformarlo, por ejemplo, pensando en otros desenlaces.

Por otra parte, en Latinoamérica **Pampillo** critica al sistema tradicional de la libre expresión o de la propuesta de que cada uno escriba sobre el tema que le apetezca y la imitación de modelos consagrados (Delmiro, 2002). No obstante, dicha autora usa la imitación y el propio modelo tradicional en sus talleres. Propone escribir y a medida que se escribe ir viendo los problemas que surgen.

Morilla y Adela (1999) proponen una metodología en la que se trabaja a partir de un taller de escritura. Estas autoras señalan que este taller es un método de trabajo placentero, que permite al alumnado explorar y trabajar en grupo. Plantean juegos creativos relacionados con el lenguaje (letras, palabras frases, etc.) y con describir o narrar historias. Las actividades que plantean se pueden adaptar en función de la edad del alumnado.

Con todo lo visto anteriormente, consideramos que **la creación de cuentos en Educación Infantil puede ser un buen elemento para potenciar la creatividad de los niños/as**, puesto que a través de la práctica vamos a permitirles liberar la imaginación que llevan dentro. Con esto nos referimos a que emitirán respuestas libremente, expresando sus propias ocurrencias. Cuanto más practiquen este tipo de ejercicios, mejores resultados se obtendrán en este sentido.

3. MARCO EMPÍRICO

Anteriormente se ha recogido la fundamentación teórica de la investigación y a continuación, se pasa a explicar el marco empírico. Aquí se desarrollará el planteamiento del problema, la justificación de la investigación, los objetivos planteados, la hipótesis a la que se quiere dar respuesta y las variables objeto de estudio, para después describir la metodología utilizada y los instrumentos empleados para la recogida de datos. Después, se analizarán los datos obtenidos, recabarán los resultados y se llegará a una serie de conclusiones relacionadas con la investigación.

3.1. PROBLEMA

Como hemos observado en el marco teórico, partimos de la necesidad de fomentar la creatividad en la Educación Infantil, ya que, actualmente, en el contexto educativo no se desarrolla la creatividad de forma adecuada, sino que más bien puede haber una tendencia a bloquearla.

Entonces, la pregunta que nos hacemos sería la siguiente: ¿De qué manera contribuye la creación de cuentos a la hora de estimular la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños de 4 años?

3.1.1. Planteamiento del problema

Robinson (2002) (en Rius, 2012) afirma que las escuelas matan la creatividad, puesto que conforme nos hacemos adultos perdemos el gran potencial de las capacidades innatas que poseíamos. Esto se debe a que, a pesar de que los niños arriesguen y actúen de forma innata, los adultos penalizamos el error y esto nos aparta de nuestras capacidades creativas. Es por ello que debemos reconocer y valorar los talentos específicos de cada alumno, hay que enseñarles a ser creativos desde pequeños. La creatividad tiene un montón de aspectos favorables para nuestro desarrollo. Por otro lado, parece que estamos acostumbrados a un modelo de enseñanza o vida y, a veces, realizar cambios resulta algo impensable ¿Para qué vas a cambiar algo si funciona y cumple los objetivos? Muchas veces ahí está el problema, en que no estamos dispuestos a realizar cambios y mejoras constantes; en que no somos capaces de arriesgar y adentrarnos en un mundo desconocido. Por miedo. Miedo a fracasar, a cometer errores

y a que algo no funcione correctamente; olvidándonos de que el error es la base de todo aprendizaje y dejando a un lado aquella famosa frase que todos hemos escuchado alguna vez *“De los errores se aprende”*.

Tal y como hemos mencionado en el marco teórico **hay autores que corroboran que no hay una estimulación adecuada en los centros educativos**. De Bono (2010) explica que no se trabaja el pensamiento creativo, puesto que se considera que sólo está relacionado con el “arte” y que hay que tener talento. Sternberg y Lubart (1997) afirman que la creatividad es despreciada por las escuelas, ya que los educadores se centran demasiado en conseguir una meta. Torrance (1977) señala que los objetivos que plantean los maestros no evalúan el pensar creativo, constructivo, independiente de los niños, sino que se centran en evaluar los conocimientos que han adquirido.

Por otro lado, **diversos autores plantean la necesidad de fomentar la creatividad en el ámbito educativo**. Madrid (2006) señala la importancia de que se desarrolle la creatividad en la etapa de Educación Infantil, debido a que en estas edades, de forma innata, inventa, imagina y crea cosas para responder a sus necesidades. También dice que si fomentamos la creatividad desde edades tempranas, lograremos que la espontaneidad que poseen, perdure en el tiempo. Gardner (1998) afirma que en esta etapa es primordial que los niños experimenten para adquirir un gran “capital de creatividad” del que podrán hacer uso el resto de su vida.

Dada la plasticidad que tienen los niños para que el cerebro se modifique mediante la experiencia, Ribas (2002) (en Madrid, 2006), dice que debemos aprovechar esta capacidad para trabajar el desarrollo de la creatividad. Torrance (1977) señala la importancia de enseñar a pensar, proponiéndoles una serie de problemas, que puedan resolver, pero que sean un desafío para ellos. Y es que, como bien decíamos anteriormente, según de la Torre (2003): “Educar en la creatividad es construir el futuro” (p. 37).

De acuerdo a las necesidades planteadas con anterioridad, partimos de la realidad observada en los distintos entornos educativos de la ciudad de Zaragoza y, concretamente, de un centro educativo que coincide con las afirmaciones realizadas anteriormente existentes en el ámbito educativo.

El centro en el que se va a implementar el proyecto carece de uno de los componentes básicos de la estimulación del **pensamiento creativo**, que es fomentar el clima adecuado del aula para que se pueda dar. A través de la observación directa, se puede ver cómo no se fomenta la creatividad en su alumnado. El clima del aula no es democrático, ya que en muchas ocasiones no se tiene en cuenta los intereses de los niños. El maestro impone y no propone. Tampoco existe un clima de acción, ya que no hay mucho trabajo en grupo, manifestando poca fe en éste. Asimismo, también se echa en falta un clima de investigación y de riesgo, puesto que no se palpa el deseo de la aventura y de la innovación, el gusto por lo desconocido. El ambiente tiene una gran influencia y el de estas aulas bloquea e inhibe la creatividad.

3.2. OBJETIVOS

Como **objetivo general** se plantea desarrollar la creatividad en el alumnado del Segundo ciclo de Educación Infantil, usando su imaginación a partir de la creación de cuentos.

Los **objetivos específicos** son los siguientes:

- ✓ Fomentar un tipo de personalidad creadora, desarrollar la capacidad de inventiva y la capacidad racional y crítica del alumnado de Educación Infantil.
- ✓ Desarrollar en el alumnado de Educación Infantil una actitud que les permita afrontar situaciones nuevas, novedosas e inéditas.
- ✓ Desarrollar el potencial creador en el alumnado de Educación Infantil.
- ✓ Fomentar en el alumnado de Educación Infantil ser el sujeto activo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.3. HIPÓTESIS

Si fomentamos el trabajo a partir de cuentos y de la creación de los mismos en la etapa de Educación Infantil, fomentará un tipo de alumnado más creativo.

3.4. VARIABLES

En el presente trabajo existen dos tipos de variables. Por un lado, nos encontramos con la variable independiente que es el “Programa de creación de cuentos” y, por otro, la variable dependiente que se trata de la creatividad (Ver tabla 1).

Tal y como se ha desarrollado en el marco teórico los indicadores de la creatividad hacen referencia a la *fluidez* (número de ideas originadas), grado de *elaboración* (número de detalles, elaboración de ideas más allá de lo requerido por el estímulo), *originalidad* (número de ideas infrecuentes, únicas e interesantes) y *flexibilidad* del pensamiento (capacidad para transformar o replantear un pensamiento).

Tabla 1. Variables a estudiar, dimensiones, indicadores y nivel de medición de las mismas.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	NIVEL DE MEDICIÓN
Creación de cuentos	Didáctica	Sesiones didácticas	Objetivos y evaluación de la sesión
Creatividad	Cognitiva	Fluidez	Número de ideas
		Grado de elaboración	Número de detalles
		Originalidad	Número de ideas originales e infrecuentes
		Flexibilidad del pensamiento	Número de categorías o tipos de pensamiento

3.5. MÉTODO

3.5.1. Población y muestra

Este estudio se va a llevar a cabo en un centro público de la ciudad de Zaragoza. Se trata del Centro de Educación Infantil y Primaria “**Puerta de Sancho**” que se ubica en el barrio de La Almozara. Este barrio es uno de los más pequeños de Zaragoza y cuenta con cerca de 300.000 habitantes, que representan aproximadamente un 4,5% de la población de la capital. El centro tiene en la actualidad alrededor de 600 estudiantes, de los que cerca de un centenar son de origen extranjero. El nivel sociocultural de las

familias del centro ha ido disminuyendo poco a poco en estos últimos años, pasando de un nivel socioeconómico medio a un nivel socioeconómico medio-bajo.

La muestra a la que está destinada el programa de intervención está compuesta por 21 estudiantes de segundo curso de Educación Infantil que consta de un grupo-clase del centro mencionado. Dicha muestra está compuesta por 12 mujeres y 9 varones, siendo la edad media de 4,33 y la desviación típica de dicha edad de 0,48. La edad media de las mujeres es de 4,26 y la desviación típica de 0,45 y la edad media de los varones es de 4,32 y la desviación típica de 0,48.

El muestreo que se ha llevado a cabo se denomina un muestreo de comodidad (Coolican, 2009) puesto que resulta el más útil, debido al criterio de accesibilidad a la misma y dada nuestra situación de investigación.

3.5.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

1) Para evaluar la creatividad, se va a realizar la prueba adaptada del **Test de Torrance de Pensamiento Creativo** (TTCT - Torrance Test of Creativity Thinking) (Torrance, 1966), de manera que se aplique en la evaluación inicial y final.

El test constará de dos subpruebas (una verbal y otra figurativa), realizando ambas de forma individual.

En la prueba figurativa se les dará dibujado un círculo, y a partir de éste deberán realizar un dibujo. Para esta tarea tendrán 20 minutos¹. En la prueba verbal de la evaluación inicial se les planteará la siguiente pregunta: *“Si de las nubes colgaran cuerdas, ¿qué harías?”*. Se irá llamando a cada participante de uno a uno, mientras éstos están en los diferentes rincones. El tiempo del que dispondrán para responder a la pregunta será de 1 minuto, por lo que se emplearán 21 minutos en total, teniendo en cuenta que están durante media hora en dichos rincones².

Por otro lado, en la evaluación final se realizará una prueba similar a la de la evaluación inicial, disponiendo del mismo tiempo para llevarla a cabo. En la prueba

¹ Ver anexo 1

² Ver anexo 2

figurativa, se dará el dibujo de un cuadrado para que representen algo a partir de éste. La duración de la prueba será la misma que para la prueba inicial³. En la prueba verbal se preguntará: “¿*Qué pasaría si lloviese dinero del cielo?*”⁴.

Se evaluará la creatividad de los participantes de segundo ciclo de Educación Infantil (4 años), teniendo en cuenta el número de ideas que proponen, el grado de elaboración de sus ideas (número de detalles), la originalidad de sus ideas (frecuencia de una idea en referencia al grupo) y la flexibilidad del pensamiento de las ideas que proponen (número de categorías realizadas).

2) **Registros observacionales.** Además, para evaluar el transcurso del programa, se realizará un seguimiento basado en la observación directa. A través de ella, se podrá determinar si los objetivos han sido logrados o no. También se observarán las tareas, actitudes y comportamientos de los participantes. Veremos si los participantes son capaces de crear hipótesis, cambiar el final de los cuentos, crear historias a partir de palabras e imágenes, confeccionar al protagonista de su historia y crear un cuento de forma conjunta. Es por ello que se diseñará una escala observacional para llevar a cabo los registros durante las sesiones. En ésta se podrá valorar si los objetivos propuestos han sido adquiridos en mayor o menor medida (conseguido, casi o no conseguido)⁵.

Además, se realizará un diario de observación en el que se realizarán registros anecdóticos de las sesiones, lo cual servirá para analizar la evolución de las mismas y llevar a cabo una comprobación simultánea junto a las listas de control diseñadas para tal efecto.

3.6. PROCEDIMIENTO

La **metodología** empleada en este programa ha sido mixta, es decir, cualitativa y cuantitativa, tanto en la recogida como en el análisis de los datos obtenidos. Por un lado es cuantitativa, en el sentido de que se van a recoger una serie de datos numéricos y se analizarán numéricamente. Y por otro es cualitativa, ya que se tienen en cuenta los criterios observacionales que nos van a dar la descripción de una serie de resultados.

³ Ver anexo 3

⁴ Ver anexo 4

⁵ Ver anexo 5

3.6.1. Nivel de investigación

Se trata de una **investigación explicativa**, en la que la variable independiente es el programa que se va a aplicar y la dependiente la creatividad.

3.6.2. Diseño de investigación

En cuanto al **diseño de la investigación**, se trata de un diseño pre-experimental de medidas repetidas (pretest+posttest) de un solo grupo (Campbell y Stanley, 1973). Esta investigación se utiliza para acercarnos al fenómeno que se investiga, es decir, a la creatividad. El propósito será el estudio de cambio de un mismo grupo de sujetos entre dos ocasiones de observación.

3.6.3. Programa cuentos creativos

Este programa constará de **8 sesiones**, llevándose a cabo cuatro sesiones semanales. Las sesiones durarán en función de la actividad que se vaya a realizar, con una duración de entre 30 y 75 minutos cada una.

Metodología de la programación. En la Orden de 28 de marzo de 2008 se hace referencia a una serie de principios metodológicos que se deben tener en cuenta en Educación Infantil. Por ello en esta propuesta de intervención, el alumnado será considerado como el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo un papel activo en éste. Asimismo, irá adquiriendo autonomía en los aprendizajes mediante el trabajo libre y creativo. Construirá aprendizajes significativos, empleando un enfoque globalizador e integrador de las áreas. Con ello, el alumnado podrá utilizar las experiencias y aprendizajes en diversas situaciones. Es de gran relevancia tener en cuenta las características y necesidades del alumnado. El maestro será un guía, orientador, mediador..., creando un ambiente agradable. Además de todo esto, para fomentar la creatividad, se tendrá en cuenta tanto el trabajo en grupo, como el individual. El desarrollo del programa se basará en una metodología que fomente el aprendizaje creativo y el desarrollo de estrategias creativas narrativas proporcionadas por diversos autores mencionados de antemano en la fundamentación teórica de este trabajo.

En el programa se han tenido en cuenta las **estrategias utilizadas** por Rodari (2002), así como las de Morilla y Adela (1999) para incentivar el mundo creativo y novelesco de los participantes.

Respecto a la **temporalización**, el programa de intervención se llevará a cabo en dos semanas, realizando cuatro sesiones en la primera y otras cuatro en la segunda. Como se puede observar, cada sesión tendrá una duración diferente de 30 a 75 minutos, ya que todas no pueden ocupar el mismo tiempo. Las sesiones se llevarán a cabo en los momentos destinados a la lectura, rincones,..., empleando principalmente las tardes.

Para evaluar el desarrollo de la creatividad, se pasará una prueba antes y una vez finalizado el programa de intervención.

Para **evaluar** las sesiones del programa de intervención se realizará un seguimiento basado en la observación directa. A través de ella se podrá determinar si los objetivos han sido logrados o no. Será nuestro deber realizar la evaluación de forma que valoremos que no es tan importante el resultado final, sino el proceso que se ha llevado a cabo a lo largo del día. Para evaluar los aprendizajes de los estudiantes, se empleará un registro observacional a través de una tabla de criterios en los que se pondrá si han adquirido en mayor o menor medida los objetivos propuestos anteriormente⁶.

El programa que se ha llevado a cabo se explicita a través de las siguientes sesiones (Ver tabla 2):

- **Sesión 1**

- Objetivo: Prestar mayor atención al cuento y generar hipótesis de lo que puede ocurrir en éste.
- Actividad: Los niños se colocan en forma de asamblea, es decir, en gran grupo. Se les contará el cuento de “*El pez Arcoiris*” y se irá interrumpiendo la narración para hacerles preguntas, como por ejemplo: “¿de qué irá el cuento?”; “¿qué colores tiene el arcoiris?”; “¿qué creéis que le contestó el pez Arcoiris al pez azul?”; “¿qué creéis que pasó?”; ¿qué le diría el pulpo

⁶ Ver anexo 5

Octopus al pez Arcoiris?”; ¿creéis que el pez Arcoiris hizo lo que le aconsejó el pulpo Octopus?”. Se continuará con la lectura para comprobar si sus hipótesis son ciertas o no.

- Evaluación: Registro observacional de las actitudes creativas mediante una lista de control en la que se registran las hipótesis creadas por los niños.
- Duración: 30 minutos.

- **Sesión 2**

- Objetivo: Fomentar la imaginación y proponer ideas que al autor del cuento no se le habrían ocurrido.
- Actividad: Los niños se sientan en modo de asamblea y comenzamos a recordar el cuento que se les narró el día anterior: “*El pez Arcoiris*”. Tras resumirlo un poco, se les propone que piensen otro final para el cuento. También, deberán pensar en otros títulos para el cuento. Para ello, se pide a los estudiantes que tengan ideas que levanten la mano para contarlo y que los demás compañeros estén en silencio, escuchando lo que propone su compañero/a. Si observamos que algún estudiante no participa, se le preguntará directamente si se le ocurre alguna otra idea. Esto siempre se realizará a través de la motivación, incitándoles a que piensen y participen.
- Evaluación: Registro observacional de las actitudes creativas mediante una lista de control en la que se registran las ideas ocurridas tanto para la historia como para el título del cuento.
- Duración: 45 minutos.

- **Sesión 3**

- Objetivo: Que los niños sean capaces de inventar historias a partir de una imagen.
- Actividad: Se dispondrán en modo asamblea para explicarles la actividad. Se les contará que a cada grupo se le dará una imagen y entre los tres componentes de cada grupo, deberán pensar y contar después a sus

compañeros/as, lo que ocurre en ellas y por qué⁷. Para ello, se crearán grupos de tres componentes para que piensen en lo que se les ha pedido. Los grupos establecidos serán creados en torno a lo que he observado en las pruebas de creatividad, de forma que se complementen unos con otros. Se les dejará un tiempo de 10 minutos y después, cada grupo explicará a sus compañeros la historia que han pensado. La investigadora se irá pasando por los grupos por si necesitan ayuda y se les podrá guiar, haciéndoles preguntas, como por ejemplo:

- › Imagen 1: “¿Qué ocurre en la imagen?”; “¿Por qué no quiere dejarlos entrar?”; ¿Qué le querrán decir?”; “¿Habrán conseguido entrar?”
 - › Imagen 2: “¿Qué estarán leyendo?”; “¿Qué pondrá en la noticia?”; “¿Los tres personajes son amigos, familia...?”
 - › Imagen 3: “¿Dónde está?”; “¿Por qué se habrá quedado dormido?”; “¿Qué hacen esos duendes ahí?”
 - › Imagen 4: “¿Qué estarán viendo?”; “¿Por qué ponen esas caras?”
 - › Imagen 5: “¿Qué está haciendo? ¿Por qué?”; “¿Qué habrá ocurrido?”
 - › Imagen 6: “¿A dónde irán?”; “¿Por qué irán allí?”; “¿Quiénes son?”; “¿Quién les lleva?”
- Evaluación: Registro observacional de las actitudes creativas mediante una lista de control en la que se registra si han inventado historias a partir de imágenes.
 - Duración: 45 minutos.

- **Sesión 4**

- Objetivo: Inventar historias a partir de palabras.
- Actividad: Previamente, se les explicará en qué consistirá la actividad. Se pondrán por grupos de tres personas (como en la sesión 3) y tendrán que coger de una bolsa dos papeles en los que estarán escritas dos palabras diferentes y deberán crear una relación entre ellas, generando una mini

⁷ Ver anexo 6

historia. Para ello, de forma previa, la investigadora les propondrá un ejemplo, cogiendo ella dos papeles y creando una pequeña historia.

Las palabras que aparecerán en la bolsa serán: caballo, perro, silla, zapatos, playa, delfín, piratas, verde, dormir, canción, arroz, queso, televisión, Francia, mosqueteros, torre Eiffel, tesoro, barco, croissant, coche⁸.

- Evaluación: Registro observacional de las actitudes creativas mediante una lista de control en la que se registra si han inventado historias a partir de palabras.
- Duración: 45 minutos.

- **Sesión 5**

- Objetivo: Elaborar, a través del dibujo, al protagonista de su cuento, pensando en cómo se llama y cuál es su función.
- Actividad: Los niños se encuentran sentados en asamblea y se les explica que cada uno debe dibujar a su propio protagonista, a un personaje que les gustaría que apareciese en un cuento. Pueden ser personas, animales, personajes fantásticos, extraterrestres,... Al finalizar el dibujo, cada alumno deberá presentar a su personaje al resto de compañeros/as, explicándoles quién es.
- Evaluación: Registro observacional de las actitudes creativas mediante una lista de control en la que se registra si han elaborado al protagonista de su cuento.
- Duración: 1 hora y 15 minutos.

- **Sesión 6**

- Objetivo: Crear un cuento a partir de las distintas estrategias propuestas.
- Actividad: En primer lugar, a modo asamblea, se habla sobre los cuentos, si les gustan y por qué, si se los cuentan y quién,... Les proponemos la idea de crear nuestra propia historia de forma conjunta. Para ello, debemos conocer aspectos relacionados con los cuentos, como por ejemplo su estructura (personajes, escenario, un problema o dificultad y un desenlace, el título).

⁸ Ver anexo 7

Se realiza una lluvia de ideas y se va apuntando en la pizarra lo que los estudiantes dicen. Para realizar el cuento, podemos tomar como referencia cualquiera que hayamos leído y recordar que se emplean fórmulas fijas de principio (“*érase una vez*”) y fin (“*colorín, colorado, este cuento se ha acabado*”).

Después, los niños se colocan en círculo con la profesora. La maestra inicia el cuento “*Érase una vez...*”, el niño de su derecha tiene que continuar (por ejemplo, dos niños que se llamaban Jorge y Pedro), el niño siguiente sigue con el cuento (por ejemplo, que vivían en el bosque), el siguiente sigue y así hasta el último niño de la clase. La maestra lo graba para transcribirlo después.

- Evaluación: Registro observacional de las actitudes creativas mediante una lista de control en la que se registra si han creado el cuento cooperativamente.
- Duración: 1 hora y 15 minutos.

- **Sesión 7**

- Objetivo: Confeccionar el cuento con dibujos.
- Actividad: Se les explicará la actividad y se les llamará de uno en uno, diciéndoles y leyéndoles la parte del cuento que les ha tocado dibujar. A cada uno se le dará una cartulina en la que deberá dibujar la parte del cuento que le corresponda con lo que está escrito. El dibujo pueden realizarlo cómo consideren oportuno. Se les dejará una variedad de materiales para que puedan recortar, pegar, dibujar, escribir...

Finalmente, la maestra agujereará los folios y pondrá una cartulina delante y otra detrás.

- Evaluación: Registro observacional de las actitudes creativas mediante una lista de control en la que se registran si han elaborado el cuento con los dibujos.
- Duración: 1 hora.

- **Sesión 8**

- Objetivo: Inventar un título para un cuento elaborado.
- Actividad: En una asamblea la profesora leerá el cuento completo y los niños decidirán el título, luego lo pondrán en la cartulina.
- Evaluación: registro observacional de las actitudes creativas mediante una lista de control en la que se registra la aparición del título del cuento.
- Duración: 15-30 minutos.

Tabla 2. Sesiones del programa cuentos creativos.

	OBJETIVO	ACTIVIDAD	TIEMPO	EVALUACIÓN
SESIÓN 1	Prestar atención al cuento y generar hipótesis de lo que puede ocurrir en éste	Lectura del cuento de “ <i>El pez Arcoíris</i> ”, mientras se interrumpe la narración para hacerles preguntas	30 minutos	Registro observacional
SESIÓN 2	Fomentar la imaginación, proponiendo ideas que al autor no se le habrían ocurrido	A partir de la lectura de la sesión anterior, se les propone pensar en otros finales o títulos para el cuento	45 minutos	Registro observacional
SESIÓN 3	Inventar historias a partir de imágenes	Se les muestra una serie de imágenes para que cuenten qué es lo que puede ocurrir en la misma	45 minutos	Registro observacional
SESIÓN 4	Inventar historias a partir de palabras	Deberán coger dos palabras de una caja y buscar una relación entre ellas o crear una mini historia	45 minutos	Registro observacional
SESIÓN 5	Elaborar, a través del dibujo, al protagonista de su cuento, pensando en cómo se llama y cuál es su función	Cada alumno/a deberá dibujar al protagonista de su cuento y después, les explicará a sus compañeros de quién se trata	1 hora y 15 minutos	Registro observacional
SESIÓN 6	Crear un cuento	Se habla sobre la estructura de los cuentos para que, de forma conjunta, creen su propia historia. De uno en uno irán inventándose el cuento.	1 hora y 15 minutos	Registro observacional
SESIÓN 7	Confeccionar el cuento con dibujos	En los rincones, cada grupo irá representando los dibujos de la historia	1 hora	Registro observacional
SESIÓN 8	Inventar título para el cuento	Se leerá el cuento construido por los niños y decidirán el título que le	15 minutos	Registro observacional

3.7. ANÁLISIS DE LOS DATOS. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

A través de la prueba adaptada del test de Torrance, se ha evaluado la **creatividad inicial** de los niños/as.

En la prueba figurativa, la *fluidez* se ha evaluado a partir del número de dibujos realizados, es decir, valorando un punto por cada dibujo realizado, siendo 8 el número máximo obtenido. Los dibujos repetidos cuentan como uno.

Para evaluar la *originalidad* se ha tenido en cuenta la frecuencia de aparición de los dibujos, por lo que si realizaban algún dibujo que otros compañeros no habían hecho, se obtenía más puntos. El criterio de repetición es el siguiente: más de 10 participantes repiten la idea, 0 puntos; más de 7 participantes repiten la idea, 1 punto; 7 participantes repiten la idea, 2 puntos; 6 participantes repiten la idea, 3 puntos; 5 participantes repiten la idea, 4 puntos; 4 participantes repiten la idea, 5 puntos; 3 participantes repiten la idea, 6 puntos; 2 participantes repiten la idea, 7 puntos; la idea sólo la tiene un participante, 8 puntos. En este caso, los puntos se han repartido según los siguientes criterios: flor o cara 0 puntos; cuerpo o pelota 1 punto; sol u oso 2 puntos; reloj o rueda 4 puntos; volante, árbol o muñeco de nieve 5 puntos; caracol 6 puntos; coche, moto, ojo o aceituna 7 puntos; mariquita, gato, pato, luz, mariposa, botón, cabra, lobo, tambor o timón 8 puntos.

Para valorar la *flexibilidad* se han establecido 9 categorías, valorando un punto por categoría realizada. Las categorías establecidas han sido las siguientes: alimentos, vehículos, partes de vehículos, elementos naturales, objetos, animales, partes de la cara, cara y cuerpo. No obstante, se añaden tantos puntos como categorías nuevas puedan aparecer.

Para valorar la *elaboración* se ha evaluado el número de detalles propuestos, valorando un punto por detalle y teniendo en cuenta si utilizaban más de un color, si pintaban por dentro los dibujos, si unían dos círculos, si realizaban más círculos, etc.

Por otro lado, en la prueba verbal, la *fluidez* se ha evaluado según el número de respuestas, siendo 5 el máximo.

Para valorar la *originalidad* se han otorgado más puntos a las ideas menos repetidas. Es decir, las que tuvieran que ver con la idea de subir, obtenían 0 puntos; 1 punto para la idea de colgarse y jugar; 4 puntos para balancearse, columpiarse, volar y saltar; y 5 puntos para el resto de ideas, que son caerse, romperlas, quitarlas, lanzarlas, sujetarse, girarse, tirarse, guardarlas, cogerlas,... Esto se ha elaborado en función de la frecuencia observada. Si las ideas se repiten 6 o más veces, 0 puntos; si se repiten 5 veces, 1 punto; si se repiten 4 veces, 2 puntos; si se repiten 3 veces, 3 puntos; si se repiten 2 veces, 4 puntos; y si sólo lo dice un participante, 5 puntos.

Para valorar la *flexibilidad* se han constituido 10 categorías, contando cada una un punto: colgarse, subirse, jugar, quitarlas, romperlas, lanzarlas, balancearse, cogerlas, girar y sujetarse. No obstante, se añaden tantos puntos como categorías nuevas puedan aparecer.

Respecto a la *elaboración*, se tiene en cuenta que los niños construyan frases más completas, poniendo ejemplos. Si solamente dicen “jugar”, “saltar” o similares, no se les otorga ningún punto (Ver tabla 3).

En la **evaluación final** se ha seguido el mismo procedimiento que en la evaluación inicial.

En la prueba figurativa, en la *fluidez* se ha contado cada dibujo realizado con 1 punto y los dibujos repetidos cuentan como uno.

En la *originalidad* se ha dado más puntos a los dibujos menos repetidos. El criterio de repetición es el siguiente: más de 10 participantes repiten la idea, 0 puntos; más de 7 participantes repiten la idea, 1 punto; 7 participantes repiten la idea, 2 puntos; 6 participantes repiten la idea, 3 puntos; 5 participantes repiten la idea, 4 puntos; 4 participantes repiten la idea, 5 puntos; 3 participantes repiten la idea, 6 puntos; 2 participantes repiten la idea, 7 puntos; la idea sólo la tiene un participante, 8 puntos. Los puntos se han distribuido del siguiente modo: 0 puntos para casa, dado y bandera; 2 puntos para reloj y robot; 3 puntos para cuadro y foto; 4 puntos para camiseta; 5 puntos

para caja, portada de un cuento y niño/a; 6 puntos para televisión, monstruo, Bob esponja, ventana, marco de fotos y ordenador; 7 puntos para máquina, mesa, armario, pizarra, lavadora y cámara de fotos; 8 puntos para alfombra, colegio, tela de araña, calendario, ventilador, puerta, maletín de médico, lazo, flor, coche, proyector, mochila, dinosaurio, castillo, silla, radio, bolso, almohada y ajedrez.

Para valorar la *flexibilidad* se han establecido una serie de categorías, otorgando a cada una con 1 punto. Si las ideas propuestas van más allá de estas categorías se otorga otro punto más. Las categorías son las siguientes: casa, colegio, objetos de casa, objetos del colegio, personas, objetos de personas, máquinas, juegos y automóvil.

Para valorar la *elaboración* se ha tenido en cuenta el número de detalles realizados. Obtenían un punto más si utilizaban más de un color, si pintaban por dentro, si unían los cuadrados y si realizaban más cuadrados.

Por otro lado, en la prueba verbal se ha tenido en cuenta la *fluidez* según el número de respuestas dadas, contando cada respuesta 1 punto.

Para valorar la *originalidad* se ha dado importancia a las ideas menos repetidas, dando mayor puntuación a aquellas que se repiten menos veces o que no se repiten. Si las ideas se repiten 6 o más veces, 0 puntos; si se repiten 5 veces, 1 punto; si se repiten 4 veces, 2 puntos; si se repiten 3 veces, 3 puntos; si se repiten 2 veces, 4 puntos; y si sólo lo dice un participante, 5 puntos. Los puntos se reparten del siguiente modo: 0 puntos para pagar/comprar, meteorología, caer, estado de ánimo, dar y rico; 2 puntos para guardar y jugar; 3 puntos para viajar y hada; 4 puntos para fiesta, romper, crear casa, mojar, comer y me iría a casa; y 5 puntos para tesoro, hundir, nadar, dibujar y todo lo demás que está fuera de las ideas repetidas.

Para valorar la *flexibilidad* se han elaborado diferentes categorías, contando cada una 1 punto. Dichas categorías son las siguientes: caer, comprar/pagar, rico, meteorología, jugar, coger, estado de ánimo, dar/regalar, guardarlo y viajar. Si alguna propuesta está fuera de estas categorías cuenta como un punto más.

Para valorar la *elaboración* se ha tenido presente que el participante realice oraciones más allá de “me lo guardaría”, añadiendo ejemplos, adjetivos o construyendo frases más completas. Cada detalle se valora con un punto (Ver tabla 3).

Tabla 3. Valoración de la creatividad verbal y figurativa de las pruebas de evaluación

	EVALUACIÓN INICIAL FIGURATIVA	EVALUACIÓN INICIAL VERBAL	EVALUACIÓN FINAL FIGURATIVA	EVALUACIÓN FINAL VERBAL
Fluidez	1 punto por cada dibujo. Los repetidos no cuentan.	1 punto por cada respuesta.	1 punto por cada dibujo. Los repetidos no cuentan.	1 punto por cada respuesta.
Originalidad	<p>0 puntos: flor o cara</p> <p>1 punto: cuerpo o pelota</p> <p>2 puntos: sol u oso</p> <p>4 puntos: reloj o rueda</p> <p>5 puntos: volante, árbol o muñeco de nieve</p> <p>6 puntos: caracol;</p> <p>7 puntos: coche, moto, ojo o aceituna</p> <p>8 puntos: mariquita, gato, pato, luz, mariposa, botón, cabra, lobo, tambor o timón</p>	<p>0 puntos: subir</p> <p>1 punto: colgarse y jugar</p> <p>4 puntos: balancearse, columpiarse, volar y saltar</p> <p>5 puntos para el resto de ideas, que son caerse, romperlas, quitarlas, lanzarlas, sujetarse, girarse, tirarse, guardarlas, cogerlas...</p>	<p>0 puntos: casa, dado y bandera</p> <p>2 puntos: reloj y robot</p> <p>3 puntos: cuadro y foto</p> <p>4 puntos: camiseta</p> <p>5 puntos: caja, portada de un cuento y niño/a</p> <p>6 puntos: televisión, monstruo, Bob esponja, ventana, marco de fotos y ordenador</p> <p>7 puntos: máquina, mesa, armario, pizarra, lavadora y cámara de fotos</p> <p>8 puntos: alfombra, colegio, tela de araña, calendario, ventilador, puerta, maletín de médico, lazo, flor, coche, proyector, mochila, dinosaurio, castillo, silla, radio, bolso, almohada y ajedrez</p>	<p>0 puntos: pagar/comprar, meteorología, caer, estado de ánimo, dar y rico</p> <p>2 puntos: guardar y jugar</p> <p>3 puntos: viajar y hada</p> <p>4 puntos: fiesta, romper, crear casa, mojar, comer y me iría a casa</p> <p>5 puntos: tesoro, hundir, nadar, dibujar y todo lo demás que está fuera de las ideas repetidas.</p>
Flexibilidad	<p><u>Categorías:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Alimentos - Vehículos - Partes de vehículos - Elementos naturales - Objetos - Animales - Partes de la cara 	<p><u>Categorías:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Colgarse - Subirse - Jugar - Quitarlas - Romperlas - Lanzarlas - Balancearse - Cogerlas - Girar 	<p><u>Categorías:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Casa - Colegio - Objetos de casa - Objetos del colegio - Personas - Objetos de personas - Máquinas 	<p><u>Categorías:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Caer - Comprar/Pagar - Rico - Meteorología - Jugar - Coger - Estado de ánimo - Dar/regalar - Guardarlo

	- Cara - Cuerpo Si se sale de la categoría es 1 punto más.	- Sujetarse Si se sale de la categoría es 1 punto más.	- Juegos - Automóvil Si se sale de la categoría es 1 punto más.	- Viajar Si se sale de la categoría es 1 punto más.
Elaboración	1 punto por cada detalle. 1 punto si utilizan más de un color. 1 punto si pintan por dentro. 1 punto si unen dos círculos 1 punto si realizan más círculos.	0 puntos si sólo dicen la acción. 1 punto por cada ejemplo. 1 punto por cada detalle en la frase construida.	1 punto por cada detalle. 1 punto si utilizan más de un color. 1 punto si pintan por dentro. 1 punto si unen dos cuadrados 1 punto si realizan más cuadrados.	0 puntos si sólo dicen la acción. 1 punto por cada ejemplo. 1 punto por cada detalle en la frase construida.

A partir de esta información, lo que se extraerán serán las medias de las puntuaciones de creatividad **para observar el cómputo total de la creatividad de los participantes antes y después de la intervención**. Para ello, tanto en la prueba figurativa, como en la verbal, se sumarán los resultados obtenidos de la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración para obtener la puntuación total de cada subprueba. Después, se volverá a sumar la puntuación total de cada subprueba para obtener el cómputo de la puntuación total de la creatividad.

Además, para saber la **diferencia existente del desarrollo de la creatividad antes y después del programa de intervención**, se restará la puntuación total de creatividad obtenida en la prueba inicial al total de creatividad de la prueba final. Del mismo modo, para obtener la diferencia de la prueba figurativa y verbal, se realizará lo mismo que en el caso anterior. Hallaremos la diferencia de la creatividad figurativa inicial y de la figurativa final. Lo mismo sucederá con la prueba verbal. Esto se hará tanto de forma individual, como de forma grupal.

Finalmente, para saber la **diferencia que hay entre los indicadores** de creatividad (fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración) de forma grupal, entre todo el alumnado, se restará la puntuación total de la fluidez figurativa inicial a la puntuación total de la fluidez figurativa final. Esto mismo se realizará con los demás componentes de la prueba figurativa y verbal para saber si han aumentado y cuál ha sido el que más se ha incrementado.

Después, de forma individual, se restará la fluidez inicial de la prueba figurativa a la fluidez final de la misma prueba y se obtendrá la media grupal. Esto mismo se

realizará con los demás indicadores y con la prueba verbal. Con ello, se observará, de forma individual, cuál es el indicador que más se ha potenciado.

Para analizar si las diferencias entre la prueba inicial y final en las puntuaciones de creatividad son significativas, se llevará a cabo un análisis de dichas puntuaciones mediante la **prueba de Wilcoxon**. Se trata de una prueba no paramétrica, utilizada para los diseños de medidas repetidas, es decir, sirve para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas (Pardo y Ruiz, 2002). Se utiliza como alternativa a la prueba de t Student, ya que entre los participantes de la investigación contamos con un caso ACNEAE. Este caso padece tetrasomía X y la prevalencia es desconocida, aunque se describen que hay aproximadamente unos 40 casos en todo el territorio nacional.

Por otro lado, las sesiones se han evaluado a través de la **observación directa** y del **registro observacional**. Mientras se iban realizando las diferentes tareas, se iba observando las actitudes de los participantes. En el registro apuntaba si los participantes habían alcanzado, en mayor o menor medida, los objetivos propuestos para cada sesión.

3.8. RESULTADOS

A continuación se exponen los resultados obtenidos durante el transcurso de las sesiones, así como el resultado final, una vez aplicado el programa de intervención. En primer lugar, se analizará si la creatividad ha aumentado de forma grupal e individual. Después, se pasará a comprobar si las puntuaciones de las pruebas finales de la creatividad figurativa y verbal han aumentado. También se verá si los indicadores de la creatividad han sido incrementados de forma individual y grupal. Asimismo, a través de la prueba de Wilcoxon, se verá si los resultados son significativos. Y, finalmente, se expondrán los resultados obtenidos en los registros observacionales.

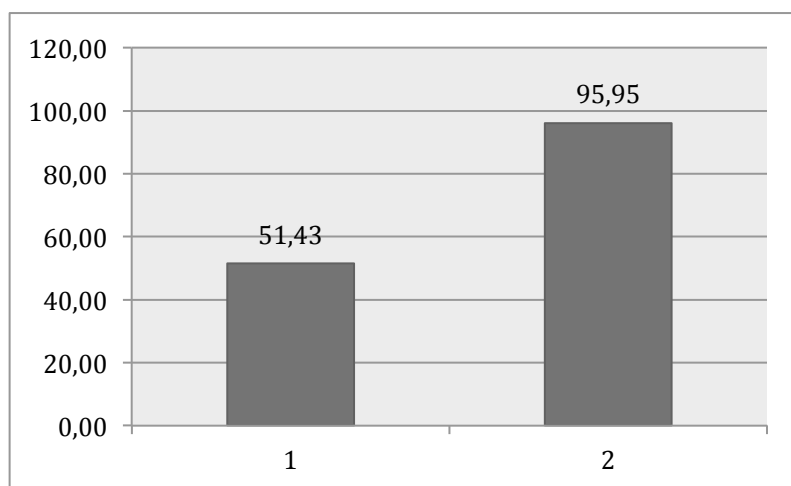
3.8.1. Evaluación de la intervención

Una vez aplicado el programa hemos obtenido una serie de datos que corroboran que **ha habido una mejora de la creatividad** al trabajar a partir de la creación de los cuentos.

Tras analizar los datos se puede señalar que inicialmente, la media de creatividad de los participantes era de 51,43 puntos⁹, mientras que después de haber aplicado el programa la media es de 95,95 puntos¹⁰. Con ello, podemos observar que **la creatividad del alumnado**, en general, **ha aumentado 44,52 puntos** (ver figura 1)¹¹. También podemos ver que la creatividad ha aumentado de forma individual (Ver figura 2). Por ello, se puede afirmar que la creatividad ha aumentado tanto a nivel individual como grupal.

En los distintos casos, la creatividad ha aumentado los siguientes puntos: En el caso 1 ha aumentado 40; del caso 2: 48; del caso 3: 36; del caso 4: 13; del caso 5: 39; del caso 6: 32; del caso 7: 26; del caso 8: 32; del caso 9: 53; del caso 10: 41; del caso 11: 64; del caso 12: 58; del caso 13: 46; del caso 14: 55; del caso 15: 38; del caso 16: 93; del caso 17: 40; del caso 18: 26; del caso 19: 45; del caso 20: 36; y del caso 21: 74. De los cuales resulta llamativo los casos 11, 16 y 21 que han aumentado de forma considerable¹².

Figura 1. Media de la puntuación de la creatividad inicial y final



Nota: 1: creatividad inicial: 2: creatividad final

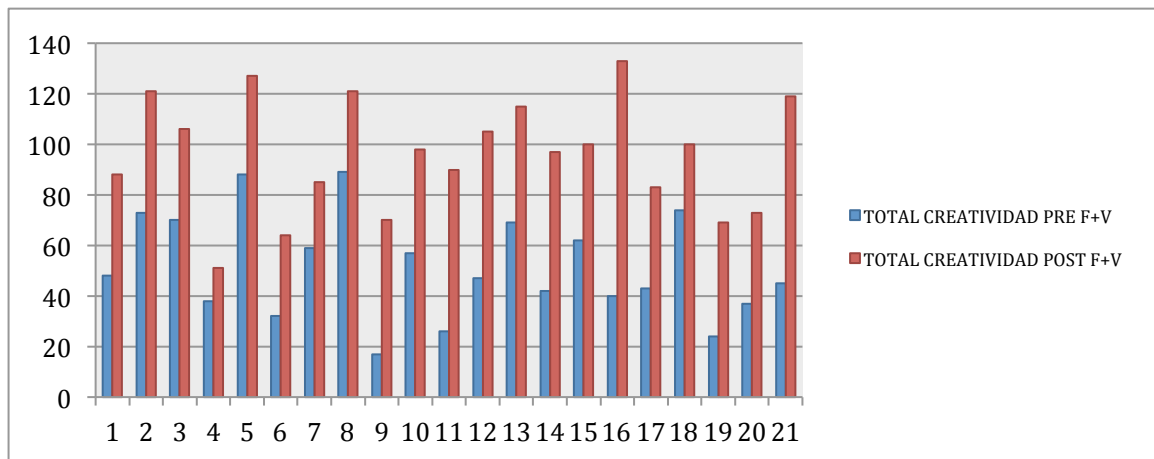
⁹ Ver anexo 8. Tabla 1.2.

¹⁰ Ver anexo 9. Tabla 2.2.

¹¹ Ver anexo 10. Tabla 3.1.

¹² Ver anexo 10. Tabla 3.1.

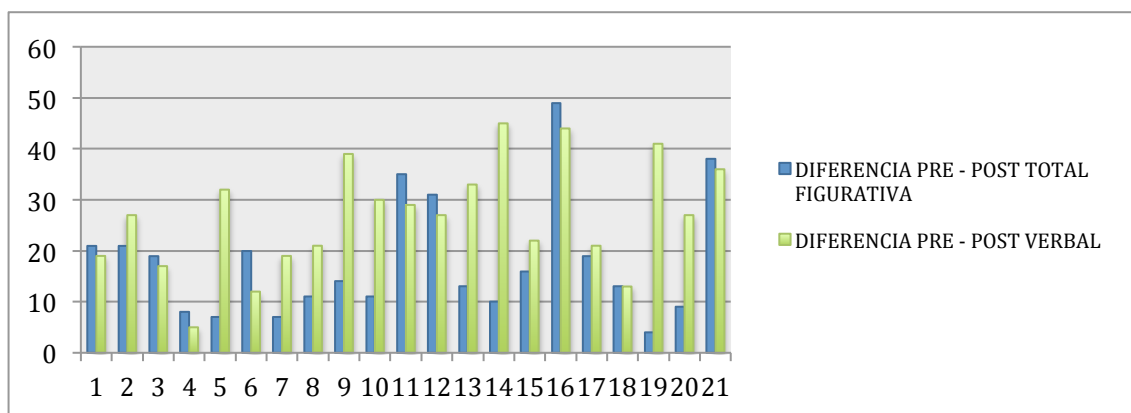
Figura 2. Diferencias individuales entre la creatividad inicial y final



Por otro lado, se puede distinguir que **la creatividad ha aumentado más en la prueba verbal que en la figurativa**. Esto se puede deber a que en el programa, aunque se haya trabajado a partir de los dibujos, en algunas ocasiones, los niños han trabajado el mayor tiempo de forma verbal.

El aumento de la prueba figurativa ha sido de un 17,90 y de la verbal un 26,62¹³. De forma individual, aunque se ha aumentado la creatividad en ambos casos, hay doce participantes que han desarrollado la creatividad verbal por encima de la figurativa. No obstante, hay ocho casos en los que se ha potenciado creatividad figurativa sobre la verbal y uno en las que ambas se mantienen estables. (Ver figura 3)¹⁴.

Figura 3. Diferencia individual entre la creatividad figurativa y verbal

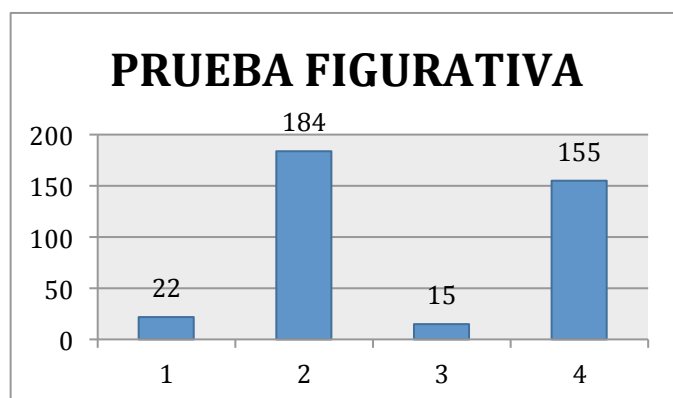


¹³ Ver anexo 10. Tabla 3.1.

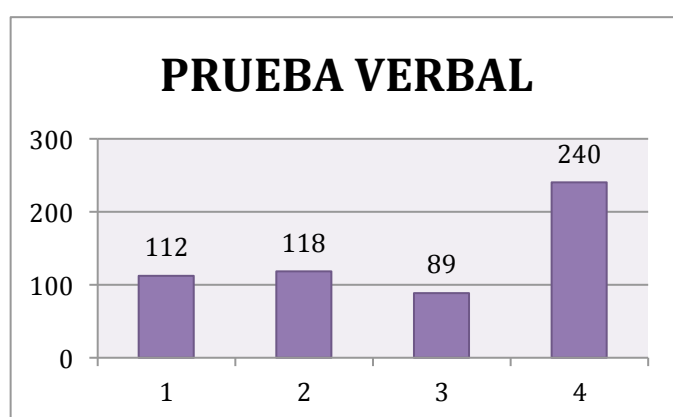
¹⁴ Ver anexo 10. Tabla 3.1.

Además, se puede decir que **la fluidez, la originalidad, flexibilidad y elaboración han aumentado a nivel grupal tanto en la prueba verbal, como en la figurativa**. En general, la elaboración verbal ha sido la que más se ha incrementado con 240 puntos y la que menos la flexibilidad figurativa con 15 puntos¹⁵. En relación a la diferencia observada de cada indicador de la creatividad, se puede afirmar que la elaboración ha sido el indicador que más se ha visto aumentado en la prueba verbal con 240 puntos. En la prueba figurativa el indicador más desarrollado ha sido la originalidad con 184 puntos. Por otro lado, el indicador que menos se ha acentuado en la prueba figurativa ha sido la flexibilidad con 15 puntos y en la verbal la figurativa con 89 puntos (Ver figura 4)¹⁶.

Figura 4. Aumento de los indicadores de la creatividad figurativa y verbal



Nota: 1: fluidez: 2: originalidad: 3: flexibilidad: 4: elaboración



Nota: 1: fluidez: 2: originalidad: 3: flexibilidad: 4: elaboración

¹⁵ Ver anexo 11. Tabla 4.1.

¹⁶ Ver anexo 11. Tabla 4.1.

La puntuación total de la prueba inicial figurativa tiene una media de 37,62 puntos¹⁷; mientras que la posterior tiene una media de 55,52¹⁸. Por otro lado, la puntuación total de la prueba inicial verbal tiene una media de 13,81 puntos¹⁹ y la posterior de un 40,43²⁰. Por tanto, la diferencia entre ambas es de una media de 8,72 puntos.

Según los datos obtenidos a partir de las medias de las puntuaciones iniciales y finales tanto de la creatividad verbal como de la creatividad figurativa, se puede ver que las medias de las puntuaciones de la prueba final son más elevadas en todos los casos. En la tabla que se expone a continuación, se pueden observar las puntuaciones medias de la creatividad verbal, figurativa y total, las desviaciones típicas de cada una y el límite inferior y superior de cada una de ellas, en relación a los valores máximos y mínimos que puede aportar cada indicador con un intervalo de confianza del 95% (Ver tabla 4).

Tabla 4. Estadísticos descriptivos de las pruebas de creatividad (media, desviación típica y límite inferior y superior de las puntuaciones).

	Media	Desviación típica	Límite inferior y superior
Creatividad Verbal Inicial	13,80	9,75	0.00- 29.00
Creatividad Verbal Final	40,42	10,91	26.00- 63,00
Creatividad Figurativa Inicial	37,61	15,74	11,00- 66.00
Creatividad Figurativa Final	55.52	19.09	20.00-87.00
Creatividad Total Inicial	51,42	20,36	17.00- 89.00
Creatividad Total Final	95,95	22,42	51.000- 133.000

Respecto a la **media y las diferencias entre la prueba inicial y final de cada indicador y a nivel grupal**, se pueden destacar los siguientes datos²¹ (Ver tabla 5):

Tabla 5. Puntuación media de la prueba inicial y final de cada indicador y diferencia media entre la prueba inicial y final

¹⁷ Ver anexo 8. Tabla 1.2.

¹⁸ Ver anexo 9. Tabla 2.2.

¹⁹ Ver anexo 8. Tabla 1.2.

²⁰ Ver anexo 9. Tabla 2.2.

²¹ Ver anexos 8 y 9. Tabla 1.2. y tabla 2.2.

Creatividad figurativa			
	Media Antes	Media después	Diferencia Antes y después
Fluidez	5,00	6,05	1,05
Originalidad	14,71	23,48	8,76
Flexibilidad	4,00	4,71	0,71
Elaboración	13,90	21,29	7,38
Total CR F	37.62	55.52	17,90
Creatividad verbal			
	Media Antes	Media después	Diferencia Antes y después
Fluidez	2,8	7,71	5,33
Originalidad	6,67	12,29	5,62
Flexibilidad	2,14	6,38	4,24
Elaboración	2,62	14,05	11,43
Total CR V	13.81	40.43	26,62
Creatividad Total	51.43	95.95	44,52

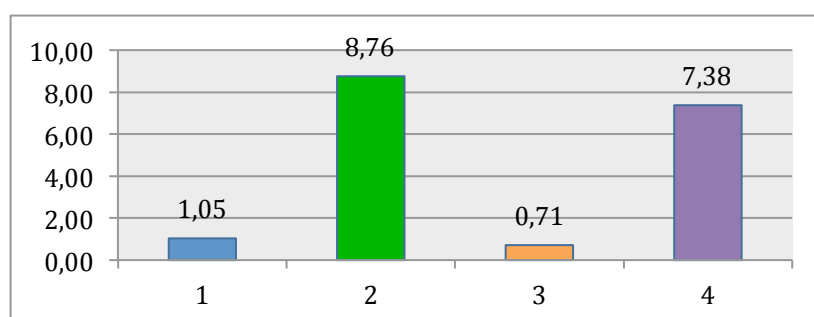
Según los datos observados podemos analizar las siguientes cuestiones:

- Prueba figurativa. El aumento de la fluidez ha sido de 1,05 puntos, de la originalidad 8,76 puntos, de la flexibilidad 0,71 puntos y de la elaboración 7,38 puntos²² (Ver figura 5).

- Prueba verbal.

El aumento de la fluidez ha sido de 5,33 puntos, la originalidad de 5,62 puntos, la flexibilidad de 4,24 puntos y la elaboración de 11,43 puntos²³ (Ver figura 6).

Figura 5. Diferencias grupales en la prueba figurativa de los indicadores de la creatividad

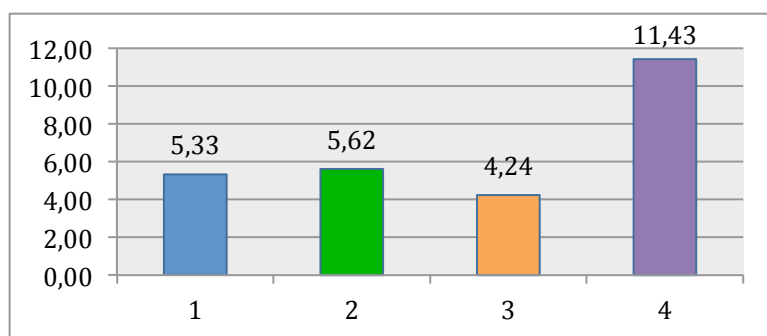


Nota: 1: fluidez: 2: originalidad: 3: flexibilidad: 4: elaboración

²² Ver anexo 11. Tabla 4.2.

²³ Ver anexo 11. Tabla 4.2.

Figura 6. Diferencias grupales en la prueba verbal de los indicadores de la creatividad



Nota: 1: fluidez: 2: originalidad: 3: flexibilidad: 4: elaboración

De forma individual, también se puede comprobar que hay más casos en los que se ha aumentado más la elaboración de la prueba verbal (Caso 1, caso 3, caso 5, caso 7, caso 8, caso 12, caso 13, caso 14, caso 15 y caso 19). No obstante, a nivel individual, podemos observar **cuál ha sido el indicador que más ha aumentado en las dos pruebas**²⁴ (Ver tabla 6). El caso de la fluidez figurativa y la flexibilidad figurativa y verbal no se señalan, ya que hay un incremento mayor en las otras variables porque obtienen el mayor número de puntos por encima de las demás. Esto puede deberse, en el caso de la fluidez figurativa a que la prueba final era un poco más compleja que la anterior y no había más de las ocho posibilidades para realizar dibujos. Y en el caso de la flexibilidad, tanto verbal como figurativa, puede deberse a que los participantes solían elaborar diferentes respuestas en relación a una misma categoría, dada la complejidad de la prueba.

Tabla 6. Diferencias individuales entre la prueba inicial y final en los indicadores de la creatividad.

Originalidad figurativa	Caso 2 (26 puntos)
	Caso 11 (23 puntos)
	Caso 16 (28 puntos)
	Caso 18 (9 puntos)
	Caso 21 (29 puntos)
Elaboración figurativa	Caso 4 (5 puntos)
	Caso 5 (15 puntos)
	Caso 6 (11 puntos)

²⁴ Ver anexo 12. Tabla 5.1.

	Caso 17 (16 puntos)
Fluidez verbal	Caso 8 (10 puntos)
	Caso 9 (16 puntos)
Originalidad verbal	Caso 10 (11 puntos)
	Caso 20 (9 puntos)
	Caso 1 (13 puntos)
	Caso 3 (9 puntos)
	Caso 5 (15 puntos)
	Caso 7 (9 puntos)
Elaboración verbal	Caso 8 (10 puntos)
	Caso 12 (19 puntos)
	Caso 13 (17 puntos)
	Caso 14 (18 puntos)
	Caso 15 (9 puntos)
	Caso 19 (13 puntos)

Por otro lado, podemos observar que algún indicador se ha mantenido de forma estable o ha disminuido. No obstante, el descenso no ha sido elevado y se considera que puede deberse a que la prueba final era un poco más compleja que la inicial.

Existen tres casos en los que la fluidez figurativa ha disminuido entre un punto y dos; y cinco casos en los que se ha mantenido estable (Ver figura 7, caso 2, 8, 9, 10, 13, 14, 17 y 18). Por otro lado, hay dos casos en los que la originalidad figurativa ha disminuido entre dos puntos y diez puntos (Ver figura 8, caso 5 y 7). La flexibilidad figurativa se ha visto disminuida de un punto a tres puntos en cinco casos; y se ha mantenido estable en cuatro casos (Ver figura 9, caso 2, 8, 10, 11, 13, 14, 17, 18 y 21). La elaboración figurativa, en dos casos ha disminuido de tres puntos a cuatro (Ver figura 10, caso 2 y 19). La originalidad verbal en cuatro casos se ha visto disminuida de un punto a seis puntos y un caso en el que se ha mantenido estable (Ver figura 12, caso 4, 6, 7, 8 y 18). En los demás casos no se observa ninguna disminución más²⁵ (Ver figuras 11, 13 y 14).

²⁵ Ver anexo 12. Tabla 5.1.

Figura 7. Diferencias individuales de la fluidez figurativa entre la prueba final e inicial

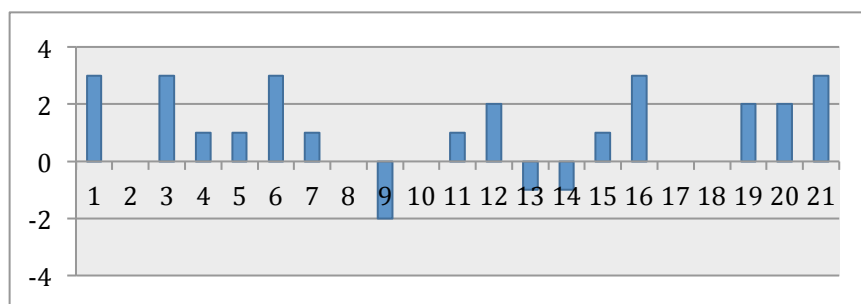


Figura 8. Diferencias individuales en la originalidad figurativa entre la prueba final e inicial

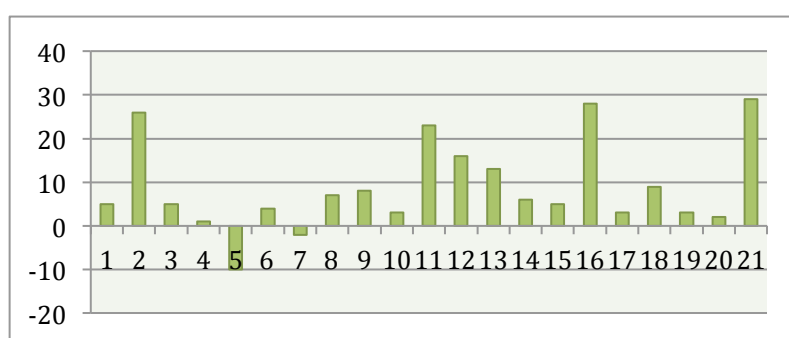


Figura 9. Diferencias individuales en la flexibilidad figurativa entre la prueba final e inicial

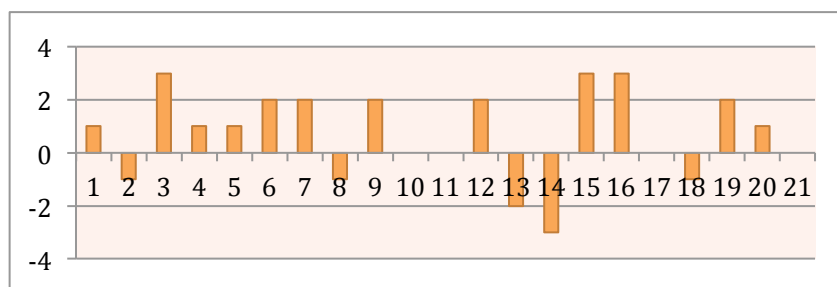


Figura 10. Diferencias individuales en la elaboración figurativa entre la prueba final e inicial

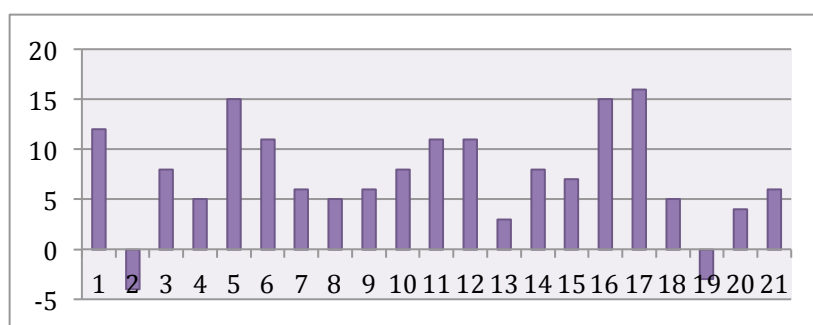


Figura 11. Diferencias individuales en la fluidez verbal entre la prueba final e inicial

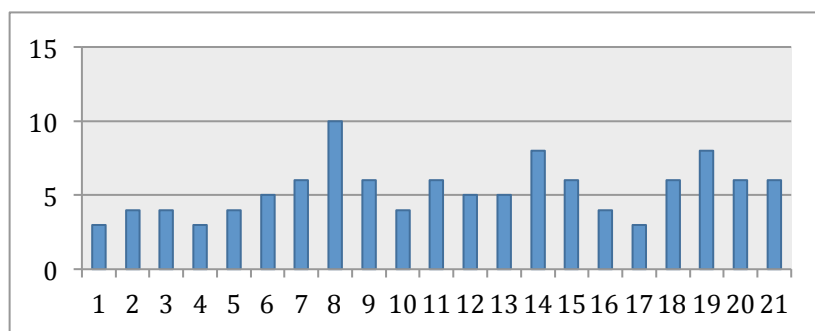


Figura 12. Diferencias individuales en la originalidad verbal entre la prueba final e inicial

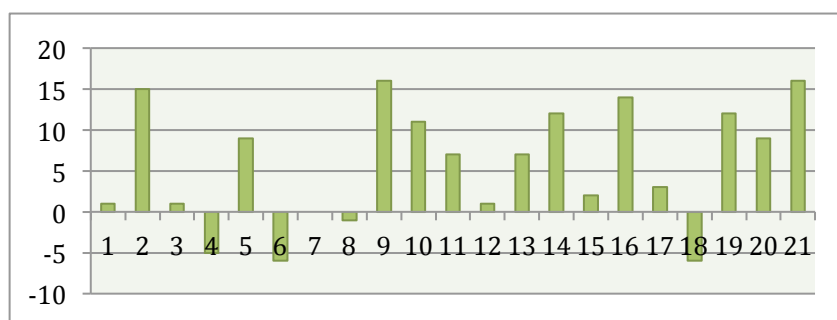


Figura 13. Diferencias individuales en la flexibilidad verbal entre la prueba final e inicial

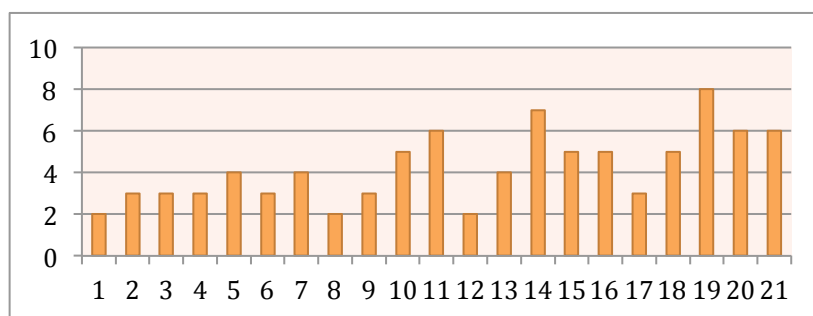
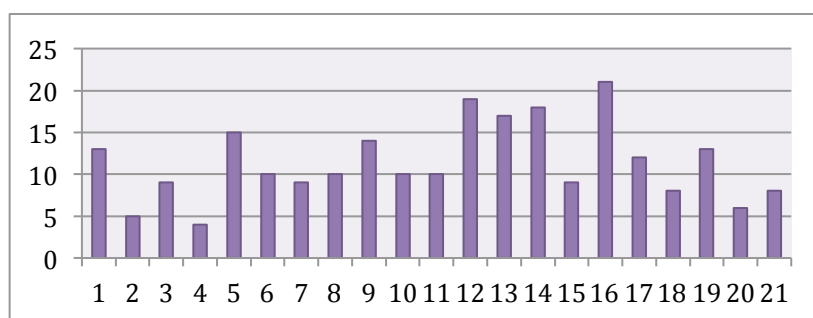


Figura 14. Diferencias individuales en la elaboración verbal entre la prueba final e inicial



Los resultados obtenidos a partir de la **prueba de Wilcoxon** nos muestran que las diferencias observadas entre las medianas de la prueba inicial y final en la creatividad verbal y figurativa y en la creatividad total son significativas ($p < .0001$) con un nivel de confianza del 95%. Por tanto, las diferencias entre las puntuaciones de creatividad de la prueba inicial y final en la creatividad verbal, figurativa y total es significativa (Ver tabla 7: prueba de Wilcoxon).

Tabla 7. Prueba de Wilcoxon de las diferencias en la creatividad entre la prueba inicial y final

	Creatividad Figurativa	Creatividad Verbal	Creatividad Total
Z	-4,01 (a)	-4,01 (a)	-4,01 (a)
Significación asintótica (bilateral)	,000***	,000***	,000***

Nota: a) basado en los rangos negativos; b) prueba de los rangos con signo de Wilcoxon; *** $p < .0001$

3.8.2. Evaluación del programa

Al realizar el análisis del programa, se puede señalar que conforme se han ido aplicando las sesiones se ha observado cómo **han ido progresando paulatinamente en el desarrollo de las habilidades creativas**. Al principio les costaba imaginar qué podría ocurrir en las historias y mientras íbamos avanzando se podía apreciar que los participantes tenían mayor libertad para expresarse pudiendo dar mayor rienda suelta a su imaginación.

En los registros observacionales se puede comprobar que todos los participantes prestaron atención al cuento, pero les costó un poco más generar las hipótesis de lo que podría ocurrir en el cuento. Hubo seis participantes que aportaron más ideas que el resto. En la sesión 2 hubo tres participantes que propusieron diferentes ideas, pero al resto todavía les costaba imaginar en otros finales o títulos para el cuento y aportaban ideas más sencillas. En la sesión 3 (caso 4 y 20) y en la sesión 4 (caso 4) hubo participantes que cooperaron menos a la hora de crear historias, puesto que sus contribuciones eran menores que las del resto. No obstante, a partir de la tercera sesión se pudo ver un progreso porque se les veía con menos miedo de decir lo que pensaban y querían participar todos. Conforme se fueron aplicando las sesiones, el alumnado

aportaba más ideas creativas en la elaboración de ideas²⁶. Esto además ha sido comprobado con la lista de control en la que se ha realizado un seguimiento diario de las tareas realizadas y las respuestas dadas por el alumnado y por el diario de observación en el que se realizaban los registros anecdóticos de las sesiones.

A partir de estos registros observacionales realizados durante las sesiones, se pueden destacar los siguientes aspectos de interés que han surgido durante su implementación.

En el desarrollo de la **sesión 1**, los participantes se introdujeron en el mundo de la creatividad. Se observó ciertas dificultades para generar hipótesis sobre el cuento del “pez Arcoíris”. A continuación se detallan las respuestas más llamativas:

- » Antes de comenzar a contar la historia, hubo algunos participantes que dijeron que creían que iba a ser un pez que vivía en el mar y que tenía muchos colores. Por otro lado, otros pensaron que se le borrarían los colores dentro del agua y algunos les contestan diciéndoles de qué color se quedaría, por ejemplo: naranja y blanco, sólo verde,...
- » Al principio de la historia creen que el pez Arcoíris sí que le dejará al otro pez sus escamas cuando se lo pide.
- » Después, mientras se les va narrando el cuento se les va haciendo una serie de preguntas. Se les pregunta que por qué piensan que el pez Arcoíris no quiere jugar con el resto de peces, y contestan que estará cansado
- » También dicen que no saben si seguirá los consejos del pulpo. A continuación, se les pregunta que si fueran ellos el pez Arcoíris si les dejaría sus escamas a otro pez y por qué, la mayoría contestan que sí y otros que no, pero no saben argumentar el por qué. Finalmente, se les pregunta por nombres que pondrían a su pez y contestan algunos nombres como Nemo, Pepito, Colorado,... Además, también se les pregunta qué es lo que podríamos regalar nosotros y señalan que huesos o que si tiene pocos juguetes, le regalarían algunos.

En el transcurso de la **sesión 2**, pude comprobar cómo los participantes tenían dificultades en pensar en otro título para el cuento o idear otros finales. No obstante lo

²⁶ Ver anexo 13

terminaron haciendo, aunque se observa que deben mejorar el aspecto relacionado con la elaboración, ya que las respuestas eran cortas y simples. Algunos de los títulos que dieron fueron “El pez de colores” o “El océano colorido”.

Respecto a la **sesión 3**, se observa que los participantes fueron practicando su potencial de inventiva, ya que, como sabemos, en su día a día no parece que se fomente su imaginación. Se observó una predisposición muy positiva y una motivación elevada para realizar la actividad, tal y como podemos extraer en sus relatos:

- » En la imagen 1: el superhéroe se está escondiendo porque le están persiguiendo los demás, que son el hombre piedra, el robot, la mujer poderosa y el nariz grande. Explican que el superhéroe había cometido un error y los demás le iban a echar la bronca.
- » En la imagen 2: los personajes se llaman Jorge, Marcos y Serafín, los cuales están leyendo una noticia en el periódico en la que se cuenta que un coche ha ardido en llamas. Son detectives y quieren investigar todo lo sucedido.
- » En la imagen 3: el personaje de la historia se llama José y que se ha quedado dormido de tanto trabajar en la granja. Sin embargo, hay dos duendes que se llaman Sam y Helena que le ayudan a José mientras éste está dormido. Cuando se despierte se asustará al ver a los duendes y que hay una vaca que come paja y una oveja.
- » En la imagen 4: están viendo una película de terror en la que aparecen monstruos, por lo que están muy asustados. Saben que están viendo una película porque mientras están comiendo palomitas.
- » En la imagen 5: un hombre malo ha tirado al pozo a un gato, y después fue un niño al pozo a coger una moneda que se le había caído y en su lugar encontró a un lindo gato y lo salvó.
- » La imagen 6: es una alfombra mágica, a la que hay que echarle polvos de hada para que funcione. Son unos amigos que se van al castillo de Aladín con su perro.

En la **sesión 4**, de forma conjunta, contribuyeron para realizar la tarea. A continuación se detallan las ideas que surgieron:

- » Grupo 1: Televisión y zapatos. “Jorge estaba viendo la televisión en el sofá y vio un anuncio de zapatos. Al verlo se los quiso comprar y fue a la tienda para comprárselos”.
- » Grupo 2: Caballo y silla. “Un pirata iba en un barco y apareció un pulpo gigante que asustó al pirata rompió la silla porque estaba sentado en ella”.
- » Grupo 3: Dormir y Francia. “Un niño mientras dormía soñó que se iba a Francia porque al día siguiente se iba de viaje”.
- » Grupo 4: Delfín y queso. “Un delfín que estaba saltando se encontró con un queso que estaba en un barco. No pudo comérselo porque estaban los piratas y no se lo dejaron comer porque tenían poco y no querían repartir”.
- » Grupo 5: Perro y canción. “El perro cantaba una canción que hacía: guau, guau, guau”.
- » Grupo 6: Playa y verde. “Un niño se encontró con una estrella de color verde en la playa. Se quedó asombrado porque la playa no le gustaba nada”.
- » Grupo 7: Arroz y Torre Eiffel. “Dos amigas que se fueron a Paris de viaje fueron a visitar la Torre Eiffel y como estaban muy cansadas se fueron a un restaurante a comer arroz”.

En la **sesión 5** se ha podido comprobar que cada vez tienen más soltura para crear cuentos. Se puede observar mayor seguridad y menos miedo para decir lo que piensan. No obstante, hay algunos participantes que no han acudido a alguna sesión y éstos se perciben más cohibidos. Cada uno dibujó lo que quiso y contó una historia relacionada con ello. Se pudo observar que disfrutaron y se divirtieron conociendo a los protagonistas de los cuentos de sus compañeros/as.

En la **sesión 6** se propone la creación conjunta de nuestro propio cuento. Todos colaboraron en la realización de la actividad. En esta sesión se observó que algunos participantes tenían mayor dificultad para pensar en qué podría ocurrir en la historia, mientras que otros participantes tenían mucha fluidez de ideas y hubiesen contado un cuento entero porque querían seguir contando más cosas. A medida que se avanzaba con la creación del cuento, se iba recordando lo que ya habíamos hecho para que existiera una coherencia entre el texto y lo que iban a decir.

En la **sesión 7**, se observó que todos los participantes colaboraron en la realización de dibujos del cuento. Cada uno realizó el dibujo en función de sus preferencias, teniendo en cuenta lo que había escrito en el texto.

En la **sesión 8** se observó cómo los participantes escucharon con entusiasmo y atención la narración de su cuento, concluyendo con el título que le pondrían. Después de realizar una tormenta de ideas sobre los posibles títulos, se hizo una votación para seleccionar uno. Todos los participantes quisieron colaborar a través de la propuesta de diferentes ideas.

4. CONCLUSIONES

Una vez analizados los datos obtenidos, se puede decir que **es posible estimular la capacidad creativa de los estudiantes de Educación Infantil mediante la creación de cuentos**. Por tanto, se puede afirmar que los objetivos del estudio se han cumplido y que la hipótesis “si fomentamos el trabajo a partir de cuentos y de la creación de los mismos en la etapa de Educación Infantil, fomentará un tipo de alumnado más creativo”, se puede corroborar.

Según los **resultados** la creatividad ha aumentado 87,14 puntos en general y también se puede decir que se ha incrementado de forma individual. Por otro lado, el aumento de la prueba figurativa ha sido de un 34,81 y de la verbal de un 52,33, por lo que el desarrollo de la creatividad verbal ha sido mayor. De forma individual, aunque se ha aumentado la creatividad en ambos casos, hay más casos en los que se ha desarrollado la creatividad verbal por encima de la figurativa. Además, se puede decir que la fluidez, la originalidad, flexibilidad y elaboración han aumentado a nivel grupal tanto en la prueba verbal, como en la figurativa. En relación a la diferencia observada de cada indicador de la creatividad, se puede afirmar que la elaboración ha sido el indicador que más se ha visto aumentado en la prueba verbal con 11,43 puntos.

Por otro lado, con la prueba Wilcoxon se puede afirmar que las diferencias observadas en la creatividad verbal, figurativa y total son significativas ($p < .0001$) con un 95% de nivel de confianza.

Estos resultados nos hacen reflexionar sobre la necesidad de desarrollar la creatividad desde los primeros años. Este desarrollo también se debe fomentar en el profesorado, puesto que debe aprender nuevas técnicas y estrategias creativas para crear una educación que apueste por la creatividad. Asimismo, el clima es determinante a la hora de construir una enseñanza creativa.

El **objetivo general** del programa “cuentos creativos” es desarrollar la creatividad en el alumnado del Segundo ciclo de Educación Infantil, usando su imaginación a partir de la creación de cuentos. Una vez llevada a cabo la intervención y analizados los datos, se puede afirmar que se ha obtenido una mejora de todos los participantes del estudio de Educación Infantil en lo que respecta a la creatividad. A partir de la creación de cuentos e historias, el alumnado del centro ha empleado su imaginación y la creatividad, fomentando la misma.

Por otro lado, respecto a los **objetivos específicos**, también se puede garantizar el logro de los mismos a partir del programa planteado. Los objetivos específicos eran los siguientes:

- » Fomentar un tipo de personalidad creadora, desarrollar la capacidad de inventiva y la capacidad racional y crítica del alumnado de Educación Infantil. Este objetivo se ha cumplido debido a que a través de las tareas propuestas, los niños han desarrollado su capacidad de inventiva.
- » Desarrollar en el alumnado de Educación Infantil una actitud que les permita afrontar situaciones nuevas, novedosas e inéditas. Las sesiones propuestas en el programa resultaban novedosas para el alumnado, ya que no están acostumbrados a trabajar de esta forma ni a que se trabaje la creatividad. Se encuentran en un clima de aula donde se bloquea dicha creatividad y se da prioridad a fichas didácticas.
- » Desarrollar el potencial creador en el alumnado de Educación Infantil. El potencial creador se ha desarrollado, ya que los datos recogidos lo confirman. Han sido capaces de crear historias de diferentes formas.
- » Fomentar en el alumnado de Educación Infantil ser el sujeto activo del proceso de enseñanza-aprendizaje. En todo momento el niño/a ha sido el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, adquiriendo un papel activo en el mismo.

Según los resultados obtenidos podemos afirmar que el programa cumple con los objetivos prefijados, ya que a través de las sesiones que se han llevado a cabo hemos podido lograr todos los objetivos propuestos. Los estudiantes de segundo curso de Educación Infantil han sido capaces de realizar hipótesis sobre una historia que desconocían, cambiar su final, pensar en otros títulos para el cuento, elaborar al protagonista de su cuento creando una historia al mismo tiempo, crear mini-historias a partir de palabras sin relación alguna y a través de imágenes, crear su propio cuento con imágenes y pensar su título. Además, se han sentido orgullosos del trabajo obtenido. Con todo ello, **se ha podido alcanzar el objetivo principal del programa** que era desarrollar la creatividad de los discentes, debido a la falta de motivación en relación a este tema.

La capacidad creativa del alumnado de segundo ciclo de Educación Infantil se ha visto incrementada, siendo mayor el desarrollo de la creatividad verbal. No obstante, consideramos que si el programa se hubiese prolongado más en el tiempo los resultados hubiesen sido mayores, ya que la creatividad y la imaginación se potencia cuanto más se practique.

Algunas de las **limitaciones** que presenta el estudio están relacionadas con el desarrollo de la creatividad figurativa. Ésta no se ha desarrollado tanto como la verbal, debido a que las actividades del programa, mayoritariamente, han sido destinadas al desarrollo de la creatividad verbal. Por lo tanto, en posteriores intervenciones, será útil que se amplíen el número de actividades relacionadas con la creatividad figurativa. Asimismo, en investigaciones futuras, será necesario realizar medidas de seguimiento para confirmar si las mejoras obtenidas tras la aplicación del programa, se mantienen a lo largo del tiempo. Además, se podría aumentar la muestra de la población objeto de estudio, debido a que esta no es representativa de la población, por tanto estos resultados han de tomarse con cautela ya que, no se pueden generalizar en una población más amplia. Por último, decir que en este estudio no hay grupo control que hubiera servido para tener una referencia ante la falta de intervención en una muestra de población con características similares, por tanto no sabemos si el desarrollo es debido al desarrollo evolutivo de los propios estudiantes a lo largo del curso o al programa, pero los resultados obtenidos nos hacen suponer que el programa de intervención ha tenido que influir de forma significativa en su desarrollo.

Sin embargo, a pesar de estas limitaciones, el **punto fuerte** a destacar es que el alumnado se ha mostrado motivado durante el transcurso del programa y con ganas de participar en las diferentes sesiones. Del mismo modo, se puede afirmar que gracias a este estudio se ha verificado la idea de que la creatividad se puede fomentar en el alumnado de Educación Infantil. Para que esto se cumpla es importante tener en cuenta que el maestro/a debe realizar un esfuerzo y llevar a cabo actividades adecuadas mediante el uso de una metodología apropiada. Por ello, es fundamental la formación del profesorado en relación a este tema, puesto que debemos movernos por caminos desconocidos y no aferrarnos a lo que nos resulta familiar (Menchén, 1998).

Tal y como afirma Menchén (1998) los niños/as deben aprender por el gusto de saber y las actividades que realicen tienen que ser para disfrutar, ya que, desafortunadamente, hay personas adultas que dan prioridad a la “forma correcta” de hacer las cosas, en lugar de manipular, descubrir, experimentar y crear.

Por otro lado, también es importante tener en cuenta que el **cuento**, como género literario, es un instrumento que tiene un gran valor educativo y que puede ser utilizado tanto por padres, como por maestros para trabajar temas de actualidad, aprovechando el carácter lúdico que tiene el libro. Además, también se trata de un recurso muy valioso para estimular la creatividad en Educación Infantil, ya que los maestros/as debemos potenciar las habilidades creativas de los niños/as. Por ello, debemos emplear actividades lúdicas y utilizar la lectura de cuentos (Gallardo y León, 2008).

Los resultados de esta investigación coinciden con los trabajos realizados por Yayin (2011) y González (2015). En estos estudios demuestran que cuanto más tiempo se pase con la lectura y escritura, más se desarrollará la creatividad y que cuanto más novedosas sean las tareas e impliquen el descubrimiento por parte de ellos, más motivados estarán y mejores resultados se obtendrán.

Como conclusión, señalar que **a través de los cuentos podemos fomentar la creatividad y la imaginación del alumnado**, desarrollando actividades lúdicas que les permita descubrir las posibilidades del lenguaje y de su propia capacidad de invención.

5. VALORACIÓN PERSONAL

Desde mi punto de vista, considero que es primordial trabajar de este modo en el contexto educativo para permitir al alumnado que desarrolle su creatividad, dadas las necesidades que se plantean en la sociedad de hoy en día. Y para conseguir esto es fundamental el papel del profesorado, ya que muchas veces se tiende a bloquear las habilidades educativas de los alumnos/as. El trabajo a partir de los cuentos es una tarea que motiva a los niños/as de Educación Infantil y es un buen recurso para utilizar, dado su carácter globalizador. También debemos considerar la importancia que tiene el permitirles decir lo que sientan y no lo que deseamos oír de ellos.

Con la aplicación del programa he podido comprobar los múltiples beneficios que tiene el cuento. Gracias a éste se puede desarrollar el lenguaje del alumnado, permitiéndole adquirir mayor vocabulario y mejor expresión y comprensión y capacidad de escucha. Asimismo, el trabajo a partir de los cuentos va a permitir que el alumnado se divierta a la vez que aprende, construyendo aprendizajes significativos, ya que es un recurso que les causa interés y se puede trabajar en todas las áreas. También, se ha observado que este programa resulta beneficioso para un caso ACNEAE con tetrasomía X. Durante la implementación de las sesiones, la participante mostraba entusiasmo y ganas por participar.

Personalmente, este trabajo me ha hecho reflexionar sobre la importancia de la creatividad y la escasa formación que se recibe sobre la misma. También sobre cuál es la mejor manera de enseñar a los estudiantes para que éstos adquieran habilidades que les puedan ayudar en un futuro. Los aprendizajes que he adquirido durante el desarrollo de este estudio son enriquecedores para mi práctica docente como maestra de Educación Infantil.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ballester, A. (2002). *El aprendizaje significativo en la práctica. Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula*. Descargado de http://www.aprendizajesignificativo.es/mats/El_aprendizaje_significativo_en_la_practica.pdf

Barron, F. (1976). *Personalidad creadora y proceso creativo*. Madrid: Marova.

Bermejo, M. R., González-Herrero, E. y Ballester, P. (2003). Evaluación de la creatividad. En Ferrándiz, C., López, O. y Prieto, M. D., *La creatividad en el contexto escolar. Estrategias para favorecerla* (pp. 45-65). Madrid: Pirámide.

Campbell, D.T. y Stanley, J.C. (1973). *Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social*. Buenos Aires: Amorrortu.

Coolican, H. (2009). *Research Methods and Statistics in Psychology*. New York: Routledge.

Dacey, J.S. (1989). *Fundamentals of creative thinking*. New York: Lexington Books.

De Bono, E. (1994). *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Paidós.

Delmiro Coto, B. (2002). *La escritura creativa en las aulas. En torno a los talleres literarios*. Barcelona: GRAÓ.

Ferrándiz, C., García, J.A. y González-Herrero, E. (2003). Creatividad y contexto. En Ferrándiz, C., López, O. y Prieto, M. D., *La creatividad en el contexto escolar. Estrategias para favorecerla* (pp. 67-93). Madrid: Pirámide.

Gallardo, P. y León, J. (2008). *El cuento en la literatura infantil*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L.

Gardner, H. (1998). *Mentes creativas. Una anatomía de la creatividad*.

Barcelona: Paidós.

Gönen, M. (2011). Examining the Preschool Teachers' Use of Different Approaches In Children's Literature. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 15(2), 4098–4104.

González Sánchez, E. (2015, 15, febrero). *La creatividad lecto-literaria en educación infantil. Una investigación con alumnado de 5-6 años*. Murcia: Colegio Marista La Merced-Fuensanta. Recuperado de http://www.um.es/c/document_library/get_file?uuid=a31c64c9-2c29-4830-898b-03da07515d9e&groupId=299436

Guilford, J. P. (1983). La creatividad: pasado, presente y futuro. En Strom, R. D., *Creatividad y educación*. (pp. 9-23). Barcelona; Buenos Aires: Paidós.

Huertas, R. (2006). *Cuentos populares y creatividad. Actividades didácticas y educativas en Primaria*. Madrid: Editorial CCS.

Logan, L.M. (1980). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Barcelona: Oikos-Tau.

Luciano, M. y Grimaldi, E. (1998). *Literatura infantil y desarrollo creativo*. A Coruña: Grial libros, S.L.

Madrid, D. (2006). Creatividad en la primera infancia. En Torre, S. y Violant, V., *Comprender y evaluar la creatividad. Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza* (pp. 245-252). Archidona (Málaga): Aljibe, S. L.

Menchén, F. (1998). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender*. Madrid: Santillana.

Menchén, F. (1989). Dimensión creativa. En M. Carretero y otros., *Pedagogía de la escuela infantil* (pp. 311-339). Madrid: Santillana.

Morilla, L.S. y Adela, S. (1999). *Hacer escribir a los niños. La metodología del*

taller de escritura y consignas prácticas para incentivar el mundo creativo y novelesco de los niños. Barcelona: Grafein.

ORDEN de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón. BOA 14/04/08

Pardo, A. y Ruiz, M.A. (2002). *SPSS 11: Guía para el análisis de datos*. Madrid: Mc Graw Hill.

Pla i Molins, M. (1994). *Introducción a la educación infantil*. Barcelona: Barcanova, S.A.

Ramos, F. y Vadillo, J. (2007). *Cuentos que enseñan a vivir: fantasía y emociones a través de la palabra*. Madrid: Narcea.

Rius, M. (2012, 3 de febrero). *¿La escuela mata la creatividad?* Recuperado de <http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20120203/54247867713/la-escuela-mata-la-creatividad.html>

Rodari, G. (2002). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*. Barcelona: Ediciones del Bronce.

Romo, M. (1997). *Psicología de la creatividad*. Barcelona: Paidós.

Sátiro, A. (2006). *Jugar a pensar con leyendas y cuentos*. Barcelona: Octaedro, S.L.

Sternberg, R. J. y Lubart T. I. (1997). *La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas*. Barcelona: Paidós.

Torrance, E. P. (1966). *The Torrance Tests of Creative Thinking – Norms-Technical Manual Research Edition – Verbal Tests, Forms A and B – Figural Tests, Forms A and B*. Princeton NJ: Personnel Press.

Torrance, E. P. (1977). *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Marova.

Torre, S. (1987). *Educación en la creatividad. Recursos para el medio escolar*. Madrid: Narcea.

Torre, S. (2003). *Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica*. Barcelona: Octaedro.

Torre, S. (2006). Teoría de la inversión de la creatividad. La creatividad es una decisión. En Torre, S. y Violant, V., *Comprender y evaluar la creatividad. Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza* (pp. 86-94). Archidona (Málaga): Aljibe, S. L.

Yayin Wang, A. (2011). Exploring the relationship of creative thinking to reading and writing. *Thinking Skills and Creativity*, 7(3) , 38-47.

ANEXOS

ANEXO 1

Evaluación inicial prueba figurativa

MUESTRA TU IMAGINACIÓN CON DIBUJOS

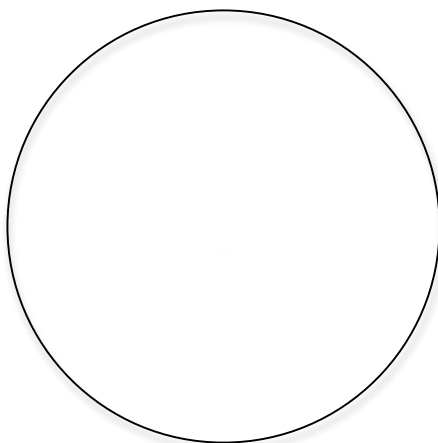
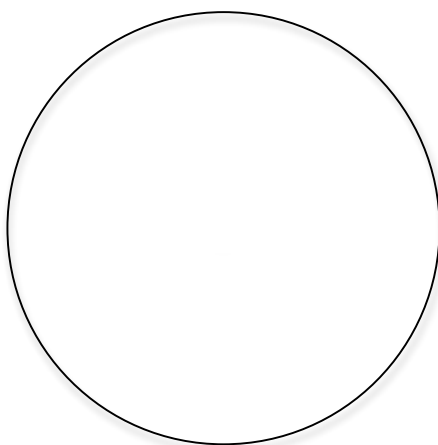
Adaptación de E. Paul TORRANCE

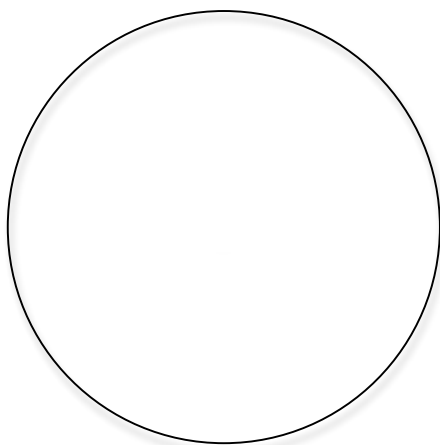
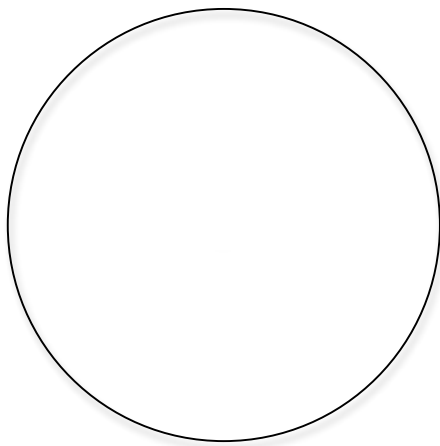
NOMBRE: _____ EDAD: _____
APELLIDOS: _____ SEXO: _____
COLEGIO: _____ CLASE: _____
FECHA: _____

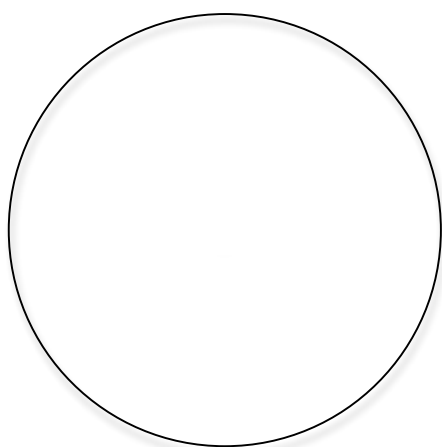
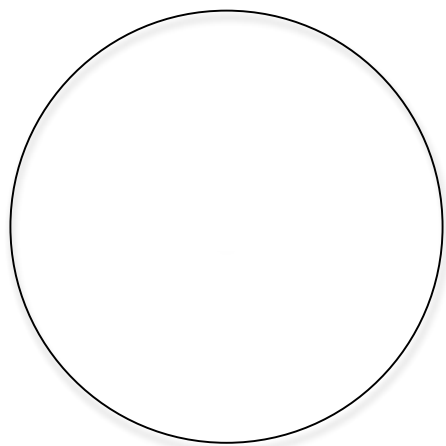
LOS CÍRCULOS

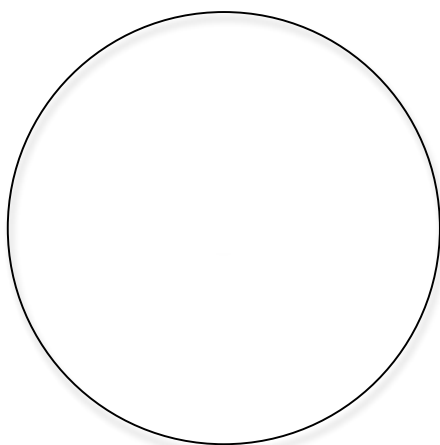
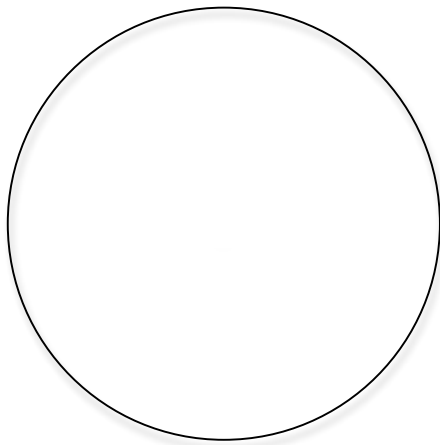
En esta página y la siguiente, encontrarás una serie de círculos. Vamos a ver cuántos dibujos puedes hacer a partir de un círculo en 20 minutos. Puedes añadir todos los detalles que desees en el interior, en el exterior, encima o donde quieras. Ahora bien, el círculo debe quedar como la parte más importante del dibujo.

Procura hacer cosas bonitas, interesantes y lo más diferentes posible, pudiendo dar lugar a contar una historia. Pon atención para que los dibujos no sean iguales y para que sean originales. Escribe también, debajo de cada dibujo el nombre que tú le des.









ANEXO 2

Evaluación inicial prueba verbal

MUESTRA TU IMAGINACIÓN CON PALABRAS

Adaptación de E. Paul TORRANCE

NOMBRE: _____ EDAD: _____
APELLIDOS: _____ SEXO: _____
COLEGIO: _____ CLASE: _____
FECHA: _____

¿QUÉ PASARÍA SI...?

“Si de las nubes colgaran cuerdas, ¿qué harías?”.

La maestra apuntará las respuestas de los niños.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

9 _____

10 _____

11 _____

12 _____

13 _____

14 _____

15 _____

ANEXO 3

Evaluación final prueba figurativa

MUESTRA TU IMAGINACIÓN CON DIBUJOS

Adaptación de E. Paul TORRANCE

NOMBRE: _____ EDAD: _____

APELLIDOS: _____ SEXO: _____

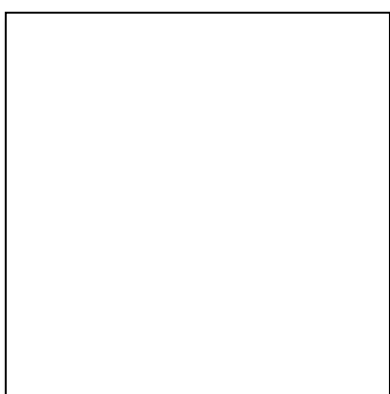
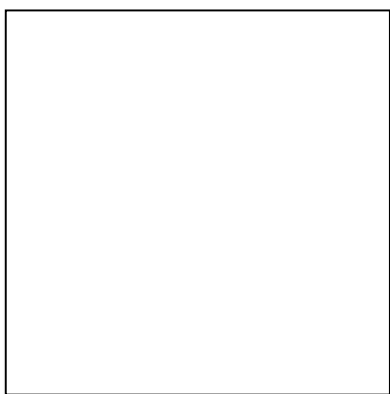
COLEGIO: _____ CLASE: _____

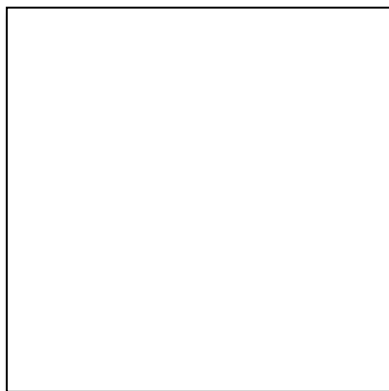
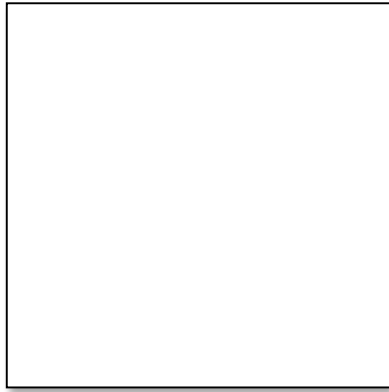
FECHA: _____

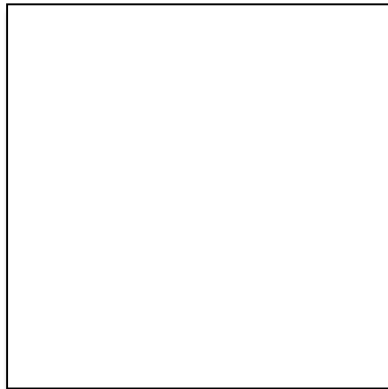
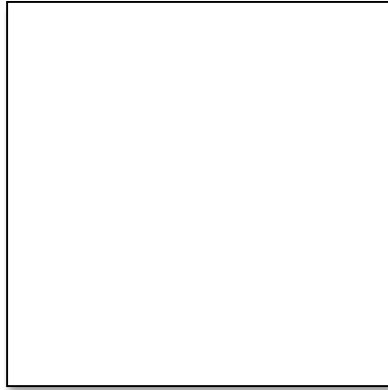
LOS CUADRADOS

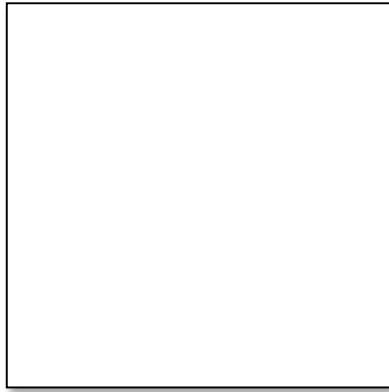
En esta página y la siguiente, encontrarás una serie de cuadrados. Vamos a ver cuántos dibujos puedes hacer a partir de un cuadrado en 20 minutos. Puedes añadir todos los detalles que desees en el interior, en el exterior, encima o donde quieras. Ahora bien, el círculo debe quedar como la parte más importante del dibujo.

Procura hacer cosas bonitas, interesantes y lo más diferentes posible, pudiendo dar lugar a contar una historia. Pon atención para que los dibujos no sean iguales y para que sean originales. Escribe también, debajo de cada dibujo el nombre que tú le des.









ANEXO 4

Evaluación final prueba verbal

MUESTRA TU IMAGINACIÓN CON PALABRAS

Adaptación de E. Paul TORRANCE

NOMBRE: _____ EDAD: _____
APELLIDOS: _____ SEXO: _____
COLEGIO: _____ CLASE: _____
FECHA: _____

¿QUÉ PASARÍA SI...?

“¿Qué pasaría si lloviese dinero del cielo?”

La maestra apuntará las respuestas de los niños.

1 _____

2 _____

3 _____

4 _____

5 _____

6 _____

7 _____

8 _____

9 _____

10 _____

11 _____

12 _____

13 _____

14 _____

15 _____

ANEXO 5

Evaluación

	SESIÓN 1 Han prestado atención al cuento			SESIÓN 1 Han generado hipótesis de lo que puede ocurrir en el cuento			SESIÓN 2 Han dejado volar su imaginación			SESIÓN 3 Han inventado historias a partir de imágenes			SESIÓN 4 A partir de palabras crean historias			SESIÓN 5 Han elaborado al protagonista de su cuento			SESIÓN 6 Han creado un cuento			SESIÓN 7 Han realizado los dibujos del cuento			SESIÓN 8 Han puesto título a su cuento		
	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C
Caso 1																											
Caso 2																											
Caso 3																											
Caso 4																											
Caso 5																											
Caso 6																											
Caso 7																											
Caso 8																											
Caso 9																											
Caso 10																											
Caso 11																											
Caso 12																											
Caso 13																											
Caso 14																											
Caso 15																											
Caso 16																											
Caso 17																											
Caso 18																											
Caso 19																											
Caso 20																											
Caso 21																											

*C= Conseguido; Casi; N.C= No conseguido.

ANEXO 6

Imágenes para inventar historias

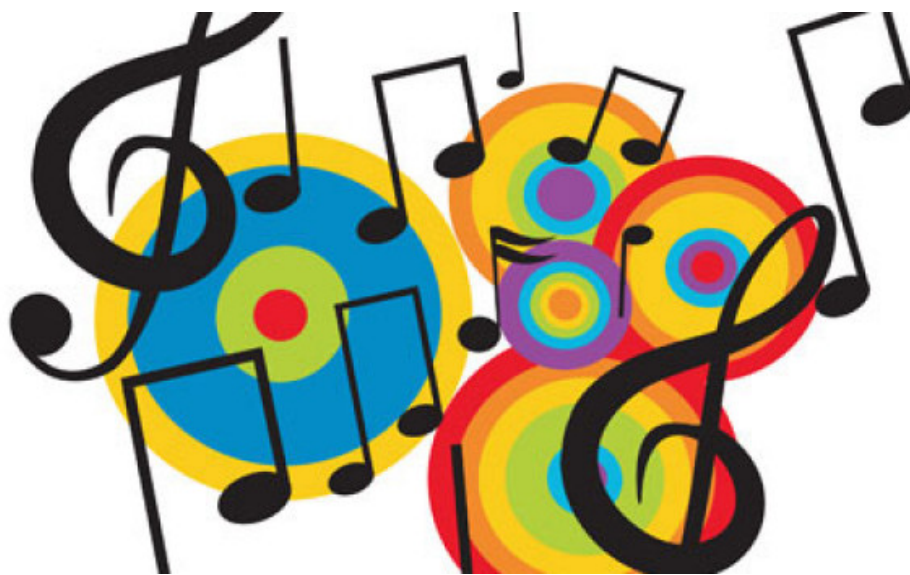






ANEXO 7

Juego de palabras



CANCIÓN



FRANCIA



BARCO



TESORO



MOSQUETEROS



TELEVISIÓN



ARROZ



VERDE



CABALLO



DELFIN



PERRO



SILLA



ZAPATOS



PLAYA



PIRATAS



QUESO



TORRE EIFFEL



DORMIR



CROISSANT



COCHE

ANEXO 8

Tabla 1.1. Puntuaciones individuales de la creatividad de la prueba inicial

EVALUACIÓN INICIAL				
Participante	Indicador	Prueba figurativa	Prueba verbal	Total
Caso 1	Fluidez	5	4	48
	Originalidad	18	1	
	Flexibilidad	4	1	
	Elaboración	11	4	
	Total	38	10	
Caso 2	Fluidez	8	2	73
	Originalidad	26	0	
	Flexibilidad	6	1	
	Elaboración	26	4	
	Total	66	7	
Caso 3	Fluidez	5	3	70
	Originalidad	26	11	
	Flexibilidad	4	3	
	Elaboración	16	2	
	Total	51	19	
Caso 4	Fluidez	3	3	38
	Originalidad	2	15	
	Flexibilidad	3	3	
	Elaboración	4	5	
	Total	12	26	
Caso 5	Fluidez	6	4	88
	Originalidad	36	11	
	Flexibilidad	5	4	
	Elaboración	15	7	
	Total	62	26	
Caso 6	Fluidez	3	2	32
	Originalidad	4	10	
	Flexibilidad	3	2	
	Elaboración	8	0	
	Total	18	14	
	Fluidez	3	4	
	Originalidad	16	13	

Caso 7	Flexibilidad	2	4	59
	Elaboración	11	6	
	Total	32	27	
	Fluidez	7	4	
	Originalidad	22	16	
Caso 8	Flexibilidad	6	6	89
	Elaboración	25	3	
	Total	60	29	
	Fluidez	4	1	
	Originalidad	0	4	
Caso 9	Flexibilidad	0	1	17
	Elaboración	7	0	
	Total	11	6	
	Fluidez	5	4	
	Originalidad	14	5	
Caso 10	Flexibilidad	4	3	57
	Elaboración	18	4	
	Total	41	16	
	Fluidez	6	0	
	Originalidad	9	0	
Caso 11	Flexibilidad	5	0	26
	Elaboración	6	0	
	Total	26	0	
	Fluidez	5	3	
	Originalidad	10	9	
Caso 12	Flexibilidad	4	3	47
	Elaboración	12	1	
	Total	31	16	
	Fluidez	6	4	
	Originalidad	19	10	
Caso 13	Flexibilidad	5	3	69
	Elaboración	19	3	
	Total	49	20	
	Fluidez	5	1	
	Originalidad	9	5	
Caso 14	Flexibilidad	5	1	42
	Elaboración	14	2	
	Total	33	9	
	Fluidez	7	2	

Caso 15	Originalidad	21	5	62
	Flexibilidad	5	2	
	Elaboración	18	2	
	Total	51	11	
	Fluidez	4	4	
Caso 16	Originalidad	7	6	40
	Flexibilidad	3	3	
	Elaboración	7	6	
	Total	21	19	
	Fluidez	6	1	
Caso 17	Originalidad	13	4	43
	Flexibilidad	5	1	
	Elaboración	13	0	
	Total	37	6	
	Fluidez	7	3	
Caso 18	Originalidad	23	15	74
	Flexibilidad	6	3	
	Elaboración	11	6	
	Total	47	27	
	Fluidez	1	0	
Caso 19	Originalidad	0	0	24
	Flexibilidad	1	0	
	Elaboración	22	0	
	Total	24	0	
	Fluidez	5	0	
Caso 20	Originalidad	14	0	37
	Flexibilidad	5	0	
	Elaboración	13	0	
	Total	37	0	
	Fluidez	4	1	
Caso 21	Originalidad	20	0	45
	Flexibilidad	3	1	
	Elaboración	16	0	
	Total	43	2	
	Fluidez	4	1	

Tabla 1.2. Media de las puntuaciones de creatividad grupales de la prueba inicial

PROMEDIO DE TODOS LOS ALUMNOS		
Figurativa	Fluidez	5
	Originalidad	14,71
	Flexibilidad	4
	Elaboración	13,90
	TOTAL PRE FIGURATIVA	37,62
Verbal	Fluidez	2,38
	Originalidad	6,67
	Flexibilidad	2,14
	Elaboración	2,62
	TOTAL PRE VERBAL	13,81
Figurativa + verbal	Total F+V	51,43

ANEXO 9

Tabla 2.1. Puntuaciones individuales de la creatividad de la prueba final

EVALUACIÓN FINAL				
Participante	Indicador	Prueba figurativa	Prueba verbal	Total
Caso 1	Fluidez	8	7	88
	Originalidad	23	2	
	Flexibilidad	5	3	
	Elaboración	23	17	
	Total	59	29	
Caso 2	Fluidez	8	6	121
	Originalidad	52	15	
	Flexibilidad	5	4	
	Elaboración	22	9	
	Total	87	34	
Caso 3	Fluidez	8	7	106
	Originalidad	31	12	
	Flexibilidad	7	6	
	Elaboración	24	11	
	Total	70	36	
Caso 4	Fluidez	4	6	51
	Originalidad	3	10	
	Flexibilidad	4	6	
	Elaboración	9	9	
	Total	20	31	
Caso 5	Fluidez	7	8	127
	Originalidad	26	20	
	Flexibilidad	6	8	
	Elaboración	30	22	
	Total	69	58	
Caso 6	Fluidez	6	7	64
	Originalidad	8	4	
	Flexibilidad	5	5	
	Elaboración	19	10	
	Total	38	26	
	Fluidez	4	10	

Caso 7	Originalidad	14	13	85
	Flexibilidad	4	8	
	Elaboración	17	15	
	Total	39	46	
	Fluidez	7	14	
Caso 8	Originalidad	29	15	121
	Flexibilidad	5	8	
	Elaboración	30	13	
	Total	71	50	
	Fluidez	2	7	
Caso 9	Originalidad	8	20	70
	Flexibilidad	2	4	
	Elaboración	13	14	
	Total	25	45	
	Fluidez	5	8	
Caso 10	Originalidad	17	16	98
	Flexibilidad	4	8	
	Elaboración	26	14	
	Total	52	46	
	Fluidez	7	6	
Caso 11	Originalidad	32	7	90
	Flexibilidad	5	6	
	Elaboración	17	10	
	Total	61	29	
	Fluidez	7	8	
Caso 12	Originalidad	26	10	105
	Flexibilidad	6	5	
	Elaboración	23	20	
	Total	62	43	
	Fluidez	5	9	
Caso 13	Originalidad	32	17	115
	Flexibilidad	3	7	
	Elaboración	22	20	
	Total	62	53	
	Fluidez	4	9	
Caso 14	Originalidad	15	17	97
	Flexibilidad	2	8	
	Elaboración	22	20	

Caso 15	Total	43	54	100
	Fluidez	8	8	
	Originalidad	26	7	
	Flexibilidad	8	7	
	Elaboración	25	11	
Caso 16	Total	67	33	133
	Fluidez	7	8	
	Originalidad	35	20	
	Flexibilidad	6	8	
	Elaboración	22	27	
Caso 17	Total	70	63	83
	Fluidez	6	4	
	Originalidad	16	7	
	Flexibilidad	5	4	
	Elaboración	29	12	
Caso 18	Total	56	27	100
	Fluidez	7	9	
	Originalidad	32	9	
	Flexibilidad	5	8	
	Elaboración	16	14	
Caso 19	Total	60	40	69
	Fluidez	3	8	
	Originalidad	3	12	
	Flexibilidad	3	8	
	Elaboración	19	13	
Caso 20	Total	28	41	73
	Fluidez	7	6	
	Originalidad	16	9	
	Flexibilidad	6	6	
	Elaboración	17	6	
Caso 21	Total	46	27	119
	Fluidez	7	7	
	Originalidad	49	16	
	Flexibilidad	3	7	
	Elaboración	22	8	
	Total	81	38	

Tabla 2.2. Media de las puntuaciones de creatividad grupales de la prueba final

PROMEDIO DE TODOS LOS ALUMNOS		
Figurativa	Fluidez	6,05
	Originalidad	23,48
	Flexibilidad	4,71
	Elaboración	21,29
	TOTAL POST FIGURATIVA	55,52
Verbal	Fluidez	7,71
	Originalidad	12,29
	Flexibilidad	6,38
	Elaboración	14,05
	TOTAL POST VERBAL	40,43
Figurativa + verbal	Total F+V	95,95

ANEXO 10

Tabla 3.1. Diferencias individuales en la creatividad entre la prueba final e inicial y media de estas diferencias

Participante	DIFERENCIA PRE – POST FIGURATIVA	DIFERENCIA PRE- POST VERBAL	DIFERENCIA PRE- POST CREATIVIDAD TOTAL
Caso 1	21	19	40
Caso 2	21	27	48
Caso 3	19	17	36
Caso 4	8	5	13
Caso 5	7	32	39
Caso 6	20	12	32
Caso 7	7	19	26
Caso 8	11	21	32
Caso 9	14	39	53
Caso 10	11	30	41
Caso 11	35	29	64
Caso 12	31	27	58
Caso 13	13	33	46
Caso 14	10	45	55
Caso 15	16	22	38
Caso 16	49	44	93
Caso 17	19	21	40
Caso 18	13	13	26
Caso 19	4	41	45
Caso 20	9	27	36
Caso 21	38	36	74
Total	376	559	935
Promedio	17,90	26,62	44,52

ANEXO 11

Tabla 4.1. Diferencias grupales de los indicadores de la creatividad

	PRUEBA FIGURATIVA	PRUEBA VERBAL
Fluidez	22	112
Originalidad	148	118
Flexibilidad	15	89
Elaboración	155	240

Tabla 4.2. Media de diferencias grupales de los indicadores de la creatividad

	PRUEBA FIGURATIVA	PRUEBA VERBAL
Fluidez	1,05	5,33
Originalidad	8,76	5,62
Flexibilidad	0,71	4,24
Elaboración	7,38	11,43

ANEXO 12

Tabla 5.1. Diferencias individuales entre la prueba inicial y final de los indicadores de la creatividad individualmente

PARTICIPANTES	INDICADORES	PRUEBA FIGURATIVA	PRUEBA VERBAL
Caso 1	Fluidez	3	3
	Originalidad	5	1
	Flexibilidad	1	2
	Elaboración	12	13
Caso 2	Fluidez	0	4
	Originalidad	26	15
	Flexibilidad	-1	3
	Elaboración	-4	5
Caso 3	Fluidez	3	4
	Originalidad	5	1
	Flexibilidad	3	3
	Elaboración	8	9
Caso 4	Fluidez	1	3
	Originalidad	1	-5
	Flexibilidad	1	3
	Elaboración	5	4
Caso 5	Fluidez	1	4
	Originalidad	-10	9
	Flexibilidad	1	4
	Elaboración	15	15
Caso 6	Fluidez	3	5
	Originalidad	4	-6
	Flexibilidad	2	3
	Elaboración	11	10
Caso 7	Fluidez	1	6
	Originalidad	-2	0
	Flexibilidad	2	4
	Elaboración	6	9
Caso 8	Fluidez	0	10
	Originalidad	7	-1
	Flexibilidad	-1	2
	Elaboración	5	10
	Fluidez	-2	6

Caso 9	Originalidad	8	16
	Flexibilidad	2	3
	Elaboración	6	14
	Fluidez	0	4
Caso 10	Originalidad	3	11
	Flexibilidad	0	5
	Elaboración	8	10
	Fluidez	1	6
Caso 11	Originalidad	23	7
	Flexibilidad	0	6
	Elaboración	11	10
	Fluidez	2	5
Caso 12	Originalidad	16	1
	Flexibilidad	2	2
	Elaboración	11	19
	Fluidez	-1	5
Caso 13	Originalidad	13	7
	Flexibilidad	-2	4
	Elaboración	3	17
	Fluidez	-1	8
Caso 14	Originalidad	6	12
	Flexibilidad	-3	7
	Elaboración	8	18
	Fluidez	1	6
Caso 15	Originalidad	5	2
	Flexibilidad	3	5
	Elaboración	7	9
	Fluidez	3	4
Caso 16	Originalidad	28	14
	Flexibilidad	3	5
	Elaboración	15	21
	Fluidez	0	3
Caso 17	Originalidad	3	3
	Flexibilidad	0	3
	Elaboración	16	12
Caso 18	Fluidez	0	6
	Originalidad	9	-6

Caso 19	Flexibilidad	-1	5
	Elaboración	5	8
	Fluidez	2	8
	Originalidad	3	12
Caso 20	Flexibilidad	2	8
	Elaboración	-3	13
	Fluidez	2	6
	Originalidad	2	9
Caso 21	Flexibilidad	1	6
	Elaboración	4	6
	Fluidez	3	6
	Originalidad	29	16
	Flexibilidad	0	6
	Elaboración	6	8

ANEXO 13

Evaluación

	SESIÓN 1 Han prestado atención al cuento			SESIÓN 1 Han generado hipótesis de lo que puede ocurrir en el cuento			SESIÓN 2 Han dejado volar su imaginación			SESIÓN 3 Han inventado historias a partir de imágenes			SESIÓN 4 A partir de palabras crean historias			SESIÓN 5 Han elaborado al protagonista de su cuento			SESIÓN 6 Han creado un cuento			SESIÓN 7 Han realizado los dibujos del cuento			SESIÓN 8 Han puesto título a su cuento		
	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C	C	CASI	N.C
Caso 1	X			X				X		X			X			X			X			X			X		
Caso 2	X				X		X			X			X			X			X			X			X		
Caso 3	X				X			X		X			X			X			X			X			X		
Caso 4	X				X			X			X			X		X			X			X			X		
Caso 5	X			X				X		X			X			X			X			X			X		
Caso 6	X				X			X		X			X			X			X			X			X		
Caso 7	X				X			X		X			X			X			X			X			X		
Caso 8	X			X			X			X			X			X			X			X			X		
Caso 9	X				X			X		X			X			X			AUSENTE			X			X		
Caso 10	X				X			X		X			X			X			X			X			X		
Caso 11	X				X			X		X			X			X			X			X			X		
Caso 12	X				X		X			X			X			X			X			X			X		
Caso 13	X			X				X		X			X			X			X				X			X	
Caso 14	X				X			X		X			X			X			X			X			X		
Caso 15	X			X				X		X			X			X			X			X			X		
Caso 16	X			X				X		X			X			X			X			X			X		
Caso 17	X				X			X		X			X			X			X			X			X		
Caso 18	X				X			X		X			X			X			X			X			X		
Caso 19	X				X			X		X			X			X			X			X			X		
Caso 20	AUSENTE							X			X		X			X			X			X			X		
Caso 21	X				X		AUSENTE			X			X			X			X			X			X		

*C= Conseguido; Casi; N.C= No conseguido.